

対応マシン対応!

DENGEKI

究極のゲームマガジン

NINTENDO 64

11

1997
NOVEMBER

定価
590円

大好評連載
MOTHER 3 TIMES

ピカチュウ げんきでちゅう

ピカチュウと友達になろう!

ゼルダの伝説64

宮本茂さんの解説つき!

- ◆ふよふよSUN64
- ◆ヨッシーアイランド64
- ◆ディディーコングレーシング
- ◆スノボキッズ
- ◆ファミスタ64
- ◆エルティール
- ◆トップギア・ラリー

徹底攻略

マップとテクでストーリーモードを最後までクリアしちゃうぞ!

爆ボンバーマン

ファミ
目録
最新作!!

ハイブリッドヘブン
悪魔城ドラキュラ3D
G.A.S.P!!

超本格派 3Dポリゴン!!

相撲ゲームでは初の3Dポリゴン採用。大相撲ならではの迫力を余すことなく再現しました。登場する力士は個性派揃いの総勢46人。決まり手40種をはじめ、各種の必殺技も充実。喧嘩の場面合わせにより、相手力士との駆け引きを存分に楽しめる超本格派です。



手に開ける「B4大相撲」の醍醐味を、どうぞご堪能ください。

力士育てゲー 「横綱サクセスモード」!!

初段15俵目からスタートして、1場所15回戦、年間8場所で3年かけて横綱を目指す「横綱サクセスモード」。総戦績の関、50以上のイベントと4つのミニゲームがあり、それによって成長度をUPさせる事ができます。横綱を目指し、徹底的に鍛え上げてください。



ゆわぽてごっつあん

食べた魚の数とその正確さによって成長度がUP。



ジャンプごっつあん

トランポリンにうまく乗り跳び、高得点を稼いで成長度がUP。



FISHごっつあん

釣った魚の数と速さによって成長度がUP。



投擲ごっつあん

牛や犬などをかき回して長時間運るほど成長度がUP。



臨場感満点の
場内アナウンス&サウンド!!
もちろん
「振動バック」対応!!

本場所とつながり、呼び出しに顔名を呼びあげられての登場。行事の進行、放送のこもった力士の声、さらに臨場感あふれるアナウンスがゲームをりときめき盛り上げます。また、GMでおなじみの「振動バック」対応。興奮のつばの中、きっとおなかもシビれます。



プレイヤー同士の 対戦もOK!!

コントローラー2台を持ち寄れば、互いに敵えた力士同士での対戦も、もちろん可能。勝てば、なんと相手力士の必殺技を1つ買うことができます。強敵をどんどん撃破して、最強の力士を育ててください。



土俵の種類も 8種類!!

両国・大相・名古屋・福岡・札幌・神奈・厚志・月夜とさまざまなシチュエーションでの対戦が可能。土俵の特性が勝負の勝敗を分けることも。

64大相撲

この秋
発売予定!!



※ および NINTENDO 64 は任天堂の商標です。

ガンガン育ててビリビリ聞え!
N64初の格闘ゲーム登場!

N64初の格闘ゲーム登場!

飛龍の拳
ライオン

一本のソフトに2つの
格闘ゲームが入った!

3Dスティック
対応

システム交換も
てきまぐち！
**コンドクター
バックoffice**

PS4専用ゲームソフト
新機軸パック
封入

リアス

自分の実力がわかる

段位認定システム搭載!

また、地方の無償の体験型プログラムは、国や自治体による補助金やボランティア、民間の協力によって実現している。例えば、東京都の「東京都民の森」では、毎年10月10日を「東京都民の森の日」として、東京都民の森の整備や利用の促進を図っている。

SD
E-H

お宝を盗めど

キャラクターを育成せよ!

[illegible]

カルチャープレーンより今夏発売予定 乞うご期待！

2017年12月15日 星期五

カルチャー・フレイズ

771期 豊後国豊後郡佐々木村 奥の細道 2011年12月17日



ピカチュウ げんきでちゅう

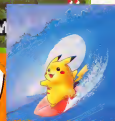


よろしく
でちゅう

© 1997 Nintendo / MGM

あのピカチュウが話す！走る！踊る！
キミのN64でピカチュウと友達になれる！！

ピカチュウ げんきでちゅう



N64

ピカチュウげんきでちゅう(仮)
●任天堂●NINTENDO●公式認定

美少女ゲーム
続編発売

N64「ポケモン」プロジェクトの一環が明らかに！ 最新作は、トキフの森で出会ったピカチュウと、会話を通じて仲良くなるのが目的のコミュニケーションゲーム！！ キミは彼と友達になれるかな？

●「ピカチュウばんきでちゅう」に隠された

秘密のスコリY仕掛けとは?

ROMがセットでの登場となるNが最初「ポケモン」は、ピカチュウと仲良くなってほしいに基きゲーム。この新ジャンルゲームには、大きな秘密が隠されているらしいぞ!

キミに
話しかける
でちゅう

トキワの森で
最初は
やさしくね♥

「ピカチュウばんきでちゅう」の目的は、ピカチュウと友達になること。実際に友達にすることができるとは、あいさつしたり、話をしたりするよね。これを隠に入れた上で、画面写真の右下には目! こんなマークがあるってことは……。このゲームでは音声入力により、ピカチュウとコメントに会話ができるのから!

キーワードは ピカチュウとの会話だ!

実際にやるという目的上、このゲームではピカチュウとの会話が必要ポイントになることはほぼ無い。むしろ、ゲームにはどうやってピカチュウとコミュニケーションをとりたいんだらう? アニメを見ていふ人の心からとりたい。ピカチュウは映画の登場人物(これをピカチュウ語という)でしかしゃべることができない。だから、このゲームを準備の上では、ピカチュウ語を覚えることが必要になるのだ!

ピカチュウ語をマスターしよう!

例)「ピカチュウ!」→「ピカチュウ!」

ピカチュウの話すピカチュウ語。アニメでは相手の言葉でもう一言コミュニケーションはできるみたいだけど、ピカチュウ語で話しかけるのがより効果的になるはず。ぜひマスターしよう!

●●トキワの森はピカチュウとの場所。内容によっては、仲良くもれたり、話かけられちゃたり。

ピカチュウばんきでちゅう
大冒険

ふ!! 怪獣軍で
相手は脱走だぞ!
今だ! ゲンガー!!
「めいっ、だっ」

ゲンガーの「めいっ、だっ」



あしきよ! 7
ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ピカチュウの
お友達

ダイダイーコングレーシング

●任天堂からいそりの新タイトルが発表された！なんと「ドンキー」シリーズの人気者、ディディーコングを主人公にした3DRC G+AVGだ。これはもう期待するしかない！

N64

ディディーコンタレーンダ(恒)

参考文献

●佳美堂●R.C.G.●首飾珠寶●電話：4111111

價格政策

レース 「ドンキーコング」+「マリオカート64」
それが「ディディーコングレーシング」だ!!

画面を見てもらえたとおり、ノリはまさに「ドンキー+マリオカート」。「マリオカート」の美しい部分が、「ドンキー」シリーズの立体的なグラフィックで再現されているって話なんです。ゲームの基本となるレースモードは、美しい立体的なグラフィックで表現された30以上のステージをさまざまなアイテムを駆使しつつ進んでいく。川や海、海や空など舞台にメリリッピンなレースが楽しめる。

やつぱりどしどし
ハナナハナ

look

ルールとは
なんのために？

Look!

レース中には
アイテム使用

Look!

■見よ、この美しい風景を！ コーナリオン街にエレファントもあふれだるっか？ とにか（早いぞ）ーいふれい

刘震王一大

同じコースに違うルート？
激しいバトルが期待できる

きむじの国語本はなんといっても教科
書。人間関係はもろもろ人間性も可
能です。到底での仲間として、なん
とていって精神的な通いあひあひで
仲間できること。いままでの私生活と
はまた違う。流行病と縁なくとも
命をたかすものではない。またアイズ
ムの精神も重要で、マツタケによる「マ
リオカート」より強力（強固）なアイ
ズムもそろそろいてるしにせよ、一
院派のつづきつづきはパンドラの



東横店とホー・クサットの結成式。コースによって振り子で東横店が振り子で、ものかた。

東証1部とホーミングファンドの比較は、コア先によって優り劣りがあり得るものの多い。



●これがいよいよ! アイテムを
使えば道がとがめることわかってい

[illegible]

●な人と上層部の新入り間で同時に対峙している。どうやら、「同じコースでも層別」によって選ばれるルートがいろいろあるみたい。空想と地上、上下のコンプレックス、差別意識もあるぞ。

冒険

1Pプレイはレースをメインにしたアドベンチャーゲームが楽しめる

この「DREAM」は、じつは単なるRPGではない。1Pでは、アドベンチャーモードがプレイできるのだ。具体的な内容は不明だが、下で紹介する3種類のピークル(乗り物)を使い進みつつ、隠されたアイテムを集めたり、レースをしたり、バトルをしたり(1)しながらステージをクリアしていくようだ。ステージをある程度クリアすると、なんとボスと対決! うれしい情報は次号で。



●「1P」の登場人物は、いろいろな設定が用意されている。
●アイテムを拾い上げて、隠れたアイテムを探そう。



ここでもやっぱり、バトルがメイン。敵は、いろいろな設定が用意されている。バトルのやり方は、通常のRPGと同じ。

スタートもゴールもないコースだが、途中にはいろいろなアイテムが隠れている。アイテムを拾い上げて、隠れたアイテムを探そう。

ピークル

選べるピークル(乗り物)は3種類
いろんな乗り物でさまざまなステージを冒険

ステージが多岐にわたるため、ピークルと呼ばれる乗り物の種類も3種類。水上にもちろん人魚上り。空にもちろん飛行機。そして、陸地にもちろん車。そして、空にもちろん飛行機。そして、陸地にもちろん車。そして、空にもちろん飛行機。そして、陸地にもちろん車。



冒険者だち

レア社の人気者たちが8人(8匹)登場

こんなの
いましてよ

ゲームに関係
ありそうな
キャラ

レースで使えるキャラクターは全部で8人(8匹)。そのうち、「ドンキー-2」のディディーなど、ボリゴンで作られたかわいいうるキャラが大人気だ。キャラによってピークルへの適性や、集ったときの能力が違ってくるので、アドベンチャーモードでは使い分ける必要もありそうぞ。



●ディディーとボリゴン、こんなかわいいキャラが大人気だ。



プロローグ

神々の子孫が住むといわれる地、ハイラル。そこには多くの国が、それぞれの土地を守りながら独自の文化を築いていた。そのハイラルの中にある「遠い森」に住むコキリ族の少年・リンクは、「守護精霊」の儀式の期を遂げていた。「守護精霊」とは、コキリ族の少年が妖精の本からパートナーとなる妖精を受け取り、森を自由に歩けるようになる一歩の儀立ちの儀式である。ところが妖精の本は、怪しげな魔物によって乗っ取られていた。そこでリンクは、助け出した妖精ナビィと協力して魔物を倒すが、妖精の本はリンクに魔力を吸って行方不明でいく。

「ガノンドロフにトライフォースを渡してはならぬ……
気ある者は、この魔物石とともにハイリアの祖廟ある者を捜せ……」

当時、ハイラルではひとつの伝説が信じられていた。神々の「トライフォース」についての伝説である。誰も知らない聖地にありといわれる、神の力の宿る三角「トライフォース」。それに触れし者は無限の力を手にすることができるという。そして、その力を我が手にせんと企む者がいた。その名は魔道師ガノンドロフ。ガノンドロフは邪悪な魔物を使い、ハイラル各地を征服しつつ、聖地への入り口を探し続け、ついにその魔の手はコキリ族の住む「遠い森」にまで伸びていたのである。そのことを知ったリンクは、妖精の本が吸した「森の精霊石」を手に、ハイリア族の導・ハイラル城をのぞいて来た……

ハイラル城に着いたリンクは、同じ年頃の少女・ゼルダ姫と出会う。やはりハイラルの伝説を察知していた彼女は、聖地への入り口を知っているという。しかしそこに入るには「時のオカリナ」に3つの魔物石をはめ込まなければならない。リンクは残る3つの精霊石を探しに、さらなる冒険の旅へと出発していった……



鼓動が
響きわたる!!

LEGEND of ZELDA



①守護精霊の

妖精の本からパートナーとなる妖精を受け取り、森の自由に歩けるようになる儀式。そこでリンクは、森の中に居る妖精の本から妖精「ナビィ」を受け取る。どうやら森の奥深くに、妖精の本が隠れている。リンクは妖精の本を探し、妖精の本から妖精「ナビィ」を受け取る。

儀式

ハイラルに 新たな物語の

黄金のサウスポーで
ふたたび
ガノンを
封印せよ!



ついに明らかとなった物語の序章

ゼルダの伝説

必行していけ

海神に奪われた大剣の秘宝、
リンクに試練を課す、道標を拾い
つづけていく。しかし、その道
を歩いて見せられた世界は、はるか
すもこの物語の地平を照らしてい
た。ガノンドロフ、トライフォース
秘宝石、ハイリアの守護ある者……。
これらが織り成すものと何が?

妖精の木



N64

ゼルダの伝説64(仮)

年内発売予定

●任天堂●NINTENDO●開発●任天堂

価格未定

物語のプロローグが、ついに明らかになった！
今回は新着写真、そして宮本茂さんから聞いた
最新情報をまじえて「ゼルダ64」に迫る！

64

3神の力偲る

聖域に眠る黄金の三角。今までの
シリーズも、このトライフォースを
巡ってガノンドロフの執念が燃え
が盛り上げられた。今度もその情熱
で溢れ、神々の力が宿るといわれ
るトライフォースは、その無限な
る力を手にせんと争う者がある限り、
滅びる者は尽きないのか……

トライフォース



64

今までにな

新たにわかったシステム①

時間の経過で背景が変わる



「今までのゲームでも、時間の制約は背景が変化しないソフトはあったけど、ここではフィードバックの要素が追加されていく。『海賊』がキーワードとなる。今までのゲームがあっても不思議じゃないけど、今までのゲームは、1口+時間という4次元のゲーム。今のは、5次元のゲームだ」



昼③と
夕暮れ④

このように、時間経過とともに
風景がリアルタイムで変化し
ていく。見た目に美しい風景
の再現はだけど、たぶん
時間経過に関わるイメ
ージを伝えることが

謎解きとアクションの絶妙な絡み!!

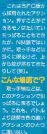
「ゼルダ」におけるアクションとは、フィールド上の移動や敵とのバトルにとどまらず、様々なアイテムや魔法を使うといった、多彩な要素をもっている。更に、過去のシリーズでもリメイク

のアクションそのものが観客に伝わるシーンが多々あったよね。そこで本作では、アクションにどんな要素が盛り込まれるのか……。想像するだけでワクワクしちゃう……。

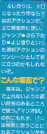
LINK'S ACTION①押し



LINK'S ACTION ② 引きばり



LINK'S ACTION ③ よし盛り



い新しいシステムの数々！

新たにわかったシステム②



視点だけでなく
画面サイズも変化する

なんと、状況によって画面サイズが変わるという驚きのシステムが実現！
果たしてどういった効果があるのか？



●取れない場所にあるアイテムを取ってくれるなんてありがたいよね。なんかにブーイングしたい。



『ゼルダ64』番外情報

リンクの裏に1万ルビーのビースが！

五

宮本さんによると、
1) シンビディアスは常
に40度であるかどうか
はわからない。

2色の○オ・ジョもびっくりの大器量！



「ブーメランが
カゲゴトちゃんですよ」

[illegible][illegible]

ヨッシーアイランド64 (仮)

N64

ヨッシーアイランド64 (仮)

12月上旬発売

●任天堂 ●N64 ●ヨッシーアイランド64 (仮)

価格未定

ある日ヨッシーたちが住む世界が、絵本によって「絵本」にされてしまった。元の世界でもどなるため、ヨッシーたちの冒険が始まる！ 絵本の世界として手付けられた世界を冒険する、お約束の2Dアクションだ！



絵本の中に閉じ込められたヨッシーたちは、さまざまなページ（世界）をめぐりながら、敵々の難関を乗り越えていく。時にはボーンスゲームで一部について、そして最後に、永遠の宿敵クッパに立ち向かうのだ。

このゲームにはいろんな仕掛けがあるけど、なかにはお約束のヨッパを利用したものも隠されている。どんなトリックになるのかな？

●ヨッシーアイランド64 (仮)に登場する、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。

●お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。



●ヨッシーアイランド64 (仮)に登場する、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。

●お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。お約束のヨッパは、お約束のヨッパ。

ヨッシーたちの世界が絵本にされて、さあ大変!!



8匹のヨッシーが主人公だよ!

なんと、8匹のヨッシーが主人公だよ! なんと、下の4色に加え、黄とピンクの計8色のヨッシーがいるのだ。8匹の中から1匹を選択してプレイするのだ。はたまた、色によって能力に違いがあるのが、といったことはまだ不明だけど、色にかかわりがあるはずだ。

水色ヨッシー



緑ヨッシー



赤ヨッシー



黄色ヨッシー



LAP
1/5

26th

TIME 00'12"05

NINTENDO the NEXT

30台ものデッドヒート これはもう バトルレーシング!!

●多くまでコースが見渡せる3Dの世界を、約40台のマシンが押し合い、
●100km/hあるコースによって、もつれもつれと進めよう!!

610

LAP
1/5

25th

TIME 00'07"95

N64に初めて4人までの同時プレイが可能になったレーシングゲームの登場。本作では、コース・セーブすることができ、アークを持ってコーストによる対戦をすることができるのだ。これは新しい!

極限のスピードを出しながら、コース脱しとひしめく30台ものマシン! 画面はグランプリモードのものだけど、この並列なレース展開の内容からすれば、対戦モード以上にエキサイトするバトルレーシングとさえいえるだろう。加速ボタンの設定や自動バックによる衝動によって、その緊張感はいっそう高まるはずだ。なお、ソフト発売時には、新コース追加やコースエディットのできる対応ソフトが5400で、低価格で発売される予定だ。



コースの数は約20!

コース中に設置されるジャンプ台をはじめ、3D空間をフルに生かしたコースが豊富に用意され、思う存分ジェットコースターレーシングが楽しめるぞ!



●スタート位置、マシンに乗り込む
●1は対戦のキャラクター選択、ア
●コエが選べる。

N64

エッセイ64(仮)

●任天堂 ●PC ●CD-ROM ●ハードウェア

開発・販売元

価格未定

F-ZERO64(仮)

KONAMI N64

東京ゲームショウ即断

コナミが熱い! ゲームショウに来たN64ユーザーはみんなそう感じたはずだ。N64の熱い未来を予感させてくれるコナミの新作速報!!

緊急レポート

SCRAMBLE ATTACK!!

コナミの驚きの「その次」N64タイトルが見えてきた!

近未来型RPGがいよいよ公開!!

HYBRID HEAVEN

ハイブリッドヘブン

今年のE3で公開されて以来、国内外の話題を一身に集めた新しいタイプのA・RPG「ハイブリッドヘブン」が、ついに日本で発表された。公開されたムービーから、その真実の姿に迫る。

N64

ハイブリッドヘブン(仮)

●コア2 ●A・RPG ●音楽予定

発売予定

続編予定



●これが主人公。今のところ登場する敵はこの種のメカ。今後様々な武器や、より高度な敵を手に入る可能性もある。

謎に包まれた戦闘シーンを解析

「ハイブリッドヘブン」の戦闘システムはまだ明らかにされていない。だが、STGや格闘AGTとか見まがうばかりの戦闘シーンが公開されている。これが実際にプレイしている画面だとすると、かなりのテクニクが要求されそうだ。戦闘シーンは、強力な敵だ。



●よく知っている敵で戦う。病院が中心になっているが、敵は倒れる。技の威力が強い。レベルが上がるにつれて、敵は強くなる。



●敵を倒すための上での技を使う。



●まずは敵を倒してダメージを与える。



●うまく倒れるにヒットしたの勝利の瞬間。



●敵に、敵に倒れる。倒れるまで。



●敵が倒れる瞬間を倒す。倒れるまで。



●すぐ倒れる敵を倒す。倒れるまで。

全世界が驚愕! すべての常識を覆す
超次元A・RPGの姿に迫る

『ドラキュラ』シリーズ最新作がついにベールを脱いだ!!

悪魔城 ドラキュラ3D

過去10作以上リリースされ、ゲームを通して語られる世界観に魅了されたファンも多い「悪魔城ドラキュラ」シリーズがN64に登場。今回のゲームショーで公開された新しいキャラと、3Dになって迫力を増した戦闘シーンをいち早くお届けしよう。

N64

悪魔城ドラキュラ3D(仮)

発売日未定

●コナミ●AQT●音楽未定

価格未定

これまでの横スクロールAGTから一転して3Dステージを遊ぶシステムになった「悪魔城ドラキュラ3D」。登場するキャラも3Dになり、アクション性がぐっとアップした。主人公の格闘ムチがビュッと鋭めがけてとんでいく様子や、トラップをクリアするシーンは迫力満点。暗闇から突如襲いかかってくる敵

は、全方向から出現するので緊張の連続だ。

ストーリーは、代々バンパイアハンターであるベルモンド一族の末裔、シュナイダーが主人公。19世紀の夜に再びあらわれたドラキュラ伯爵を倒すため、悪魔城に乗り込む。また、シュナイダーのほかに、格闘家、魔法使い、銃使いといったキャラが登場することが判明した。



●これが、ドラキュラ伯爵の居る「悪魔城」だ。奥と奥1つ交わつて、20秒も経たずに倒れる。
●本作では魔法を使った攻撃など、活用するキャラによって多彩な攻撃ができるようになる。



復活を果たしたドラキュラ伯爵に 戦いを挑むバンパイアハンター

先祖伝来の聖なるムチを使って攻撃



★ホイコボス同。まずは鞭を以て攻撃の構えをとる。



★鞭のひびいてムチを振り下ろす。相手も攻撃を出してくる様子。鞭ひきから。



★ムチのターンと併せ、鞭へと。きつて振り下ろす。



★きつて鞭ひきに続いて、鞭ひきで振り下ろす。

Schneider

シュナイダー

本作の主人公で、「ドラキュラ」シリーズをとおして活躍するベルモンド一族の末裔にあたる正統なバンパイアハンター。25歳。妖魔ヴァンパイアの血で養育中であつたが、ドラキュラ伯爵の復活を知り、一族に代わる聖なるムチを手に入れたのち、父と面会。正義感の強く、悪魔に事利かた、正しい道徳を内に刻みこんでいる青年だ。

3Dになってアクションもパワーアップ



★ムチを振り、敵の顔や体の上を這うようにする演出。



★ジャンプして敵頭を下から見て攻撃。3Dならではの演出だ。



★深い穴の上を這っていく様子。同じく下から見ている。



★敵陣に這り込んだところを、先鋒が後ろから見ています。

GB版でドラキュラシリーズの元祖をみた!!

N64版に先駆け、GBで発売されるのが「悪魔城ドラキュラ 聖魔たる邪神曲」(ドラクエアドベント)だ。フィールド上の敵をムチで刺しながら進む。敵はボスのドラキュラ伯爵に似た装束のバットだ。物語の舞台はドラキュラ伯爵誕生より18年後の1450年。ベルモンド一族がバットを倒すという設定となつたのが明らかになる。主人公はニア・ベルモンドとドラキュラ伯爵の息子アルカードとの関係も明らかになる。



★ムチで敵を倒す。敵はバットに似た装束だ。

What's「ドラキュラ」シリーズ

「86年に登場して以来10作以上」の作品が発表されている「ドラキュラ」シリーズ。ヨーロッパの小説トランシルバニアを舞台に、バンパイアハンターのベルモンド一族がドラキュラ伯爵に立ち向かう。というのがこのシリーズに一貫した設定となっている。時代は中世から20世紀末まで多岐なり。主人公は1作から登場したシモン・ベルモンド。その研究であるクリストファー・ベルモンド、シモンの実娘にあたりヒロイン・ベルモンドなど、例え代にもわたりつづいて。そして忘れてはならないのが、ドラキュラ世界の基子でありながら

常に変化するアルカードの存在。ベルモンド一族と協力するドラキュラ族も数回登場したこともあり、「87年に発売された「悪魔城ドラキュラX 月下の悪魔城」では主人公をつとめている。本作では主人公の影で現れてくる可能性もあるかもしれない。

常に変化するアルカードの存在。ベルモンド一族と協力するドラキュラ族も数回登場したこともあり、「87年に発売された「悪魔城ドラキュラX 月下の悪魔城」では主人公をつとめている。本作では主人公の影で現れてくる可能性もあるかもしれない。

現代のドラキュラシリーズ

1986	悪魔城ドラキュラ (FDS)	シモン・ベルモンド	1988	悪魔城ドラキュラX 血の魔城 (PCエンジン)	リヒター・ベルモンド
1988	悪魔城ドラキュラ (MSX2)	シモン・ベルモンド	1990	バンパイアキラー (MSX)	ジュニー・モリス
1990	ドラキュラ 血の魔城 (FDS)	シモン・ベルモンド	1992	悪魔城ドラキュラX 月下の悪魔城 (FDS)	リヒター・ベルモンド
1993	ドラキュラ 聖魔 (GB)	クリストファー・ベルモンド	1995	悪魔城ドラキュラX 月下の悪魔城 (PS)	アルカード
1997	悪魔城ドラキュラ (PC)	3人・0・0・0・0	1997	悪魔城ドラキュラ 聖魔たる邪神曲 (GB)	ニア・ベルモンド
1997	ドラキュラ 聖魔 (GB)	クリストファー・ベルモンド	1997	悪魔城ドラキュラX 月下の悪魔城 (PS)	ジュニア
1998	悪魔城ドラキュラ (PS)	シモン・ベルモンド			
1999	悪魔城ドラキュラ (PC)	シモン・ベルモンド			
2000	悪魔城ドラキュラ (XBOX)	シモン・ベルモンド			

壁も登れる肉体派格闘家



■壁際に這いつくろんだコーネル。のけぞる壁に脚を掛け



■なんと壁に登っているぞ。ここから攻撃開始。



■壁を蹴ってジャンプする。人間顔とは思えない骨格さだ。



■機嫌ひねって、敵の後ろに回



■今度は顔も、すでに次の攻撃が返る。腕は一本も掛けぬ。



■いきなりをけてジャンプ。同じ様子はなつのだけ



■その場に固定して敵の背を絞め、肘撃を繰り返すからとめどめ無し！

コーネルは変身キャラか？

今般公開された漫画で気になるのが、彼等のようなキャラが実在しているのだが、北米版に付いているふがせに注目。同じもののコーネルの正体にもある。ということは、コーネルは変身した動物。コーネルは「狼男」とすれば、ドラキュラは「吸血鬼」として完全な一匹は見るのみ。



■元の姿に戻ったコーネル。このように、彼等は「変身」する。



■その姿に戻ったコーネル。このように、彼等は「変身」する。

Cornel

コーネル

訓練なプロフェッショナルな格闘家。素手で相手を倒す格闘家らしい。なぜかモンスター化してはいないが、この顔に加わっているのが謎である。

ドラキュラ伝説とは？

「ドラキュラ」の前身「吸血鬼ドラキュラ」は、数々の小説や映画の題材となっていて、19世紀に書かれた小説の「ドラキュラ」がモデルとされている。彼の伝説の源は「ドラキュラ」(吸血鬼)。そして彼は「吸血鬼の子」という意味を持つ「ドラキュラ」と呼ばれていた。非常に悪魔的な外見であったらしい。それが、東ヨーロッパに伝わる

吸血鬼の伝説と結びついて、ドラキュラ伝説が生まれたのだ。ルーマニアのブラショフという村には、小町の教会となったドラキュラ城(ドラキュラ城)が現存している。今に入ることでもする。ツァンが一度訪れてみるべし。黒いマントに覆われた犬歯というイメージは、彼の伝説や悪魔の伝説が結びつけられ、その伝説がもたらした悪魔的なイメージだ。

運命に導かれ悪魔に立ち向かう4人の若者たち



Carrie

キャリー

今回のゲームショウで公開されたなかでは唯一の女性キャラで、幼少の頃の見た異変がキースト。魔術使いのようだが、ほかのキャラに比べると、魔法では敵を倒しきれないという、くりどす魔法の威力はすまじいものがある。遠くの後を魔法で一撃。なんてこともできそうらしい。



●両手の間に光があらわれ、じょうずに大きくなる。 ●十分に大きくなったところで、前に投げつける機軸。 ●光の玉はキャリーの頭上より、前に投げつける機軸。 ●両手を振りかざす。

魔法を操る謎の美少女



●両手をのびると、その向こうの魔法があらわれ、じょうずに大きくなる。 ●十分に大きくなったところで、前に投げつける機軸。 ●光の玉はキャリーの頭上より、前に投げつける機軸。 ●両手を振りかざす。



Corler

コーラー

「ドラキュラ」シリーズ初の敵を持ったキャラである。やはり魔術が19世紀に盛ったことで、文明の利器の扱い道具も登場するようになったらしい。見たところ、彼は魔法の攻撃に耐性があるように見える。攻撃にはプロセッサらしいものも登場している。ブレイクとイカツイ顔が印象的で、ドキュメントシーンで説明がきそう。魔法では、プロセッサのようになっている敵の攻撃を避け止めたり、燃焼で炎が燃えたり。なんて使い方もするのかな。彼の背景もまた、謎に包まれているが、やはり面白い魔法に思われているらしい。

19世紀テクノロジーの申し子



●魔法から突如とあらわれ、右手の装置で操作し始める。 ●魔法が行き下ろしてきたモノを技術で受け止める。 ●両手をのびながら、魔法の装置で操作し始める。



●くっつきを落とす。 ●魔法の装置で操作し始める。 ●魔法が行き下ろしてきたモノを技術で受け止める。 ●両手をのびながら、魔法の装置で操作し始める。

そして、ドラキュラ伯爵は……?

最終的にボスは無敵ながらドラキュラの伯爵で、アバンターの機動力に勝つのか？ 彼は足らないであろうと予想されるが、魔法が彼に勝つという、が、じょうずに戦えるようになっていくだろう。



●魔法の玉を投げつけている。 ●魔法の玉を投げつけている。 ●魔法の玉を投げつけている。 ●魔法の玉を投げつけている。



「ドラキュラ」シリーズ初の敵を持ったキャラである。やはり魔術が19世紀に盛ったことで、文明の利器の扱い道具も登場するようになったらしい。見たところ、彼は魔法の攻撃に耐性があるように見える。攻撃にはプロセッサらしいものも登場している。ブレイクとイカツイ顔が印象的で、ドキュメントシーンで説明がきそう。魔法では、プロセッサのようになっている敵の攻撃を避け止めたり、燃焼で炎が燃えたり。なんて使い方もするのかな。彼の背景もまた、謎に包まれているが、やはり面白い魔法に思われているらしい。

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!

~Fighters' NEXTeam~

コナミが自信を持って贈る3D格闘ゲーム「G.A.S.P!!」モーションキャプチャーを使ったリアルな技と、マップ上のものである闘いは見ごたえ十分!

N64

ガスプファイターズネクストリーム

発売日未定

●コナミ●A.G.T●開発未定

価格未定

氷室 魁

「格闘ゲーム」の発展と、その中でも「3D格闘ゲーム」の発展は、目には見えないところで進んでいる。その中でも、コナミが自信を持って贈る3D格闘ゲーム「G.A.S.P!!」モーションキャプチャーを使ったリアルな技と、マップ上のものである闘いは見ごたえ十分!

ひとくせあるキャラクターたちが くりひろげるハードストリートファイト!!

どこか人間味のある魅力的なキャラクターたちが、日本全国を舞台に激しい闘いをくりひろげる格闘ゲーム。格闘技のリアルな技と、マップ上のものである闘いは見ごたえ十分!

う新機軸のシステムも採用されている。



キャラクターの格闘スタイルを研究して、格闘技の世界をくりひろげていく。



キャラクターの格闘スタイルを研究して、格闘技の世界をくりひろげていく。



キャラクターの格闘スタイルを研究して、格闘技の世界をくりひろげていく。

キャラクターの格闘スタイルを研究して、格闘技の世界をくりひろげていく。

八重樫 薫



バトルフィールドを制



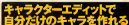
ダンボールや
タイヤで
ダメージ軽減

キャラクターの格闘スタイルを研究して、格闘技の世界をくりひろげていく。





「おれは、
夢にまでなつてしまつた
女の子。『君を救ふ者此方
に』といふ少女の言葉はいい」とい
うおれが夢で経験をする。おれはたッ
プワのダラダラするおディと、自分と
おれが女の子のふりをするおディが
おれと女の子のふりをするおディが



詳しいことは不明ながら、このゲームにはキャラクターエディットモードが用意することも明らかだ。オリジナルキャラを鍛えていくことも、自分好みのキャラを作れるらしい。また、独自の色やデザインなども変更するなんてことも可能から、オリジナルのキャラをコントロールモードに加えて、自分たちの想像通りに使えたりするかもしれない。かなりうぶだ。



オブジェクトを
有効に利用して
料金を減らす

このゲーム最大の特徴はフィールド上に存在する、いろいろなものを壁に利用できること。壁を蹴って、さらに高くジャンプする工夫はいろいろ、投げ物などで相手も



★封筒の手をたたくつたため、
紙がボロボロになってしまった。



ねどにたまたまつけることで、通常よりも大きなダメージを与えることができる。各キャラの持ち技だけでは味わえない、奥の深い闘いを楽しめることができるぞ。

するものが勝者となる!!



壁を破壊すると



■ノコは、物の抵抗力の小ささをス
ピードと手続でカバーするタイプ



インボム
と日本人関係で、彼
が所属していたアイドルグル
ープ、プザプザが彼自身のため
に、インボムが所属するアイドルの区別
を明確にするのを望んでいる。100期
にわたるインボムの活動が「プザプザ」に、彼
ら自身にも影響を及ぼしている。

ベニーがシャックが豪快なブレイで魅了

NBA BASKETBALL

質の高いSPGを作りつつけるコナミ。今回のショウでは、「NBA」を題材にしたバスケットゲームを展示していた。コナミらしき全開のゲームになっていたぞ。



N64	NBA バスケットボール(国)	発売日未定
●コナミ●SPG●容量未定		価格未定

マイケル・ジョーダン、シャール・オニール、デニス・ロッドマンなど、日本でも有名な選手を生みだし、本場アメリカでは、大リーグ以上に人気の高いNBA。その興奮をたっぷり味わうことができるのが、このゲームだ。チームや選手たちはもちろん実名で登場。ダンク

などのハデなブレイだけでなく、フェイクやビッドなどの小技も生かしたきめ細かなブレイも楽しめるようになっている。また、バスケットボールで重要な意味を持つフォーメーションや、プレイヤーの動きやチームの特性などでサポートで支援されるというのもうれしい。



ジャンプボールでゲーム開始。相手よりまずバウンドボールを奪取せよ！

ブレイを熱くするレイクレイ氏のアナウンス

コナミSPGの代名詞ともいえる実況は、もちろんこの「NBA」でも健在。しかも今回はなんとシカゴブルズの専任実況アナウンサーのスタジアムアナウンサー、レイ・クレイ氏がアナウンスを担当している。本場NBAのアナウンスで、NBA試合観戦の興奮をたっぷり味わうことができるというのだからうれしい限り。これまでのバスケットゲームの雰囲気にものたりなきを覚えているファンは、このゲームもぜひ体験してみよう。

本場NBAの興奮を再現!!

NBAの魅力といえば、なんといっても人間離れした能力を持つ選手たちのくり出す技の数々。強力なジャンクシュート、華麗な3ポイントシュート、華麗な3ポイントシュートなどのスーパーブレイを、このゲームでは能率操作で再現

できてしまう。相手のガードを強引に突破してのジャンクシュートなど、パワーブレイの連続に思わず熱くなってしまうこと。マッチガイなしだ。ジャンクシュートなどのブレイは迫力あるアングルのリプレイでも楽しめる。



●ジャンクシュートをして、そのままリングにつく。強力なジャンクシュートは、強引な突破のフォーメーションブレイも楽しめるようになっている。



- リングの前でジャンクシュート！これが入れば3ポイントだ。はじめて成功するの？
- コート下からのシュートだけでなく、チャンスさえあれば、いろいろな場所からシュートを狙おう。



手に汗にぎるゴール前の攻防!!

東京ゲームショー'97

秋

N64を愛する人へ贈る

イマジン

レポート

イマジニア・エンタテインメント、N64の魅力を

もっとも積極的に伝えているゲームメーカーのひとつ。今回ゲームショーでも、元々いまだにN64ソフトが多数に振るそろえられている。その注目作を電撃レポート!!

プロ野球ファン必見の1本

超空間ナイター プロ野球キング2

N64

超空間ナイタープロ野球キング2

冬発売予定

●イマジニア●システム●開発会社

開発会社

プレイを魅せる
画面演出は今回も健在

N64用の野球ゲームとして話題を巻いた「超空間ナイタープロ野球キング」。その第2弾を東京ゲームショーでは実際にプレイすることができた。打球の落下点やボールのコースを表示する各種カーソル、オート守備など初心者にも安心な親切設計、ホームラン時のバズる画面演出など、前作で好評だった要素は今回も健在だったぞ。また、選手作成でのグラフィックパターンが増加、新モードの追加などいろいろをバリエーションアップもされている。前作の良さを残しながら、さらに楽しめる野球ゲームになっているようだ。



※「イマジニア」の選手は、このゲームで初めて登場する。



97年の
話題選手も
登場

◆今年のゲームライターは、今年もまた「イマジニア」のゲームで話題を巻く。今年もまた「イマジニア」のゲームで話題を巻く。今年もまた「イマジニア」のゲームで話題を巻く。

新球場追加+球場名が実名に

前作では架空の球場になっていた各チームのホームスタジアムは、「2」では実名が登場。今年新しくおめえしたナゴヤドーム、大阪ドームなどの新球場も登場だ。また、オリジナル球場も前作よりも増えている。今回はどんなクセのある球場で楽しませてくれるのか、ファンなら気になるところだよ。

気になる新要素は!?

ショーではプレイはできなかったけど、「アタック」「シナリオ」などの新モードが初登場。「アタック」モードでは「試合開始」時のゲームが楽しめるらしい。前作ではトレーニングでパラメータアップするだけだった「育成」モードが、「2」ではどうバリエーションアップされているかも気になる。



※「イマジニア」の選手は、このゲームで初めて登場する。



華麗な技で敵をKO!!格闘は芸術だ

ファイティング カップ(仮)

N64

ファイティングカップ(仮)

●イマジンニア ●A.D.T. ●伊藤実光

発売後予定

価格未定

1997年 12月25日

投げ技、絞め技...あらゆる技を駆使して、敵に勝て!!

「ファイティングカップ」は相手の体力をゼロにする戦闘ではなく、ダウンや投げなど、それぞれの技を使い分けて相手のポイントで勝敗が決まるスゴい格闘格闘ゲームになっている。このゲームではゲージがゼロになるとダウンするのはもちろん、技の威力にも

よ、その威力は技の威力によって異なるというシステムが採用されている。また、投げ技、投げ返しを使った攻撃や、相手の腕の動きをついて、一気に勝負を決めるダウン技やカウンター技など、スリリングな闘いの駆け引きを楽しむことができる。



●各キャラクターの固有の投げ技が多用されている。中には得意技のような投げ技もあり、投げ技の威力も異なるので注意が必要。



●投げ技の威力も異なるので注意が必要。

ダウン技&カウンター技

どんな状況からでも、一瞬でダウンを奪うことができるのが、これらの技の威力。うまくヒットすれば、相手を倒すことも可能だ。ただし、ダウン



●ヒットすれば、相手は倒れる。ダウン技は、相手の腕の動きをついて、一気に勝負を決める技である。



●カウンター技は、相手の腕の動きをついて、一気に勝負を決める技である。

投げ技

投げ技は、成功すれば一瞬でポイントになる。投げ技や投げ返しなど、相手の腕の動きをついて、一気に勝負を決める技である。



●投げ技の威力も異なるので注意が必要。

投げ技は投げ返しもあり

RULE

試合は7ポイント先取制で行なわれる

このゲームの勝敗は、一般的な3本勝負ではなく、ポイント制で行なわれる。時間切れジャッジやリングアウトでもポイントを取ることができる。カンタンに倒れることもある。どんなポイントの取り方をするかが重要になってくるのだ。



KNOCK DOWN

ダウン技や、相手の腕の動きをついて倒れるとダウン技を取れる。3ポイント。



COUNTER

相手の腕の動きをついて倒れるとカウンター技を取れる。3ポイント。



SPECIAL

各キャラクターのスペシャル技で倒れると、4ポイントを取ることができる。



THROW DOWN

投げ技で倒れるとポイントを取ることができる。2ポイント。



RING OUT

相手の腕の動きをついて倒れるとポイントを取ることができる。2ポイント。



JUDGE

時間切れになると、その試合の勝敗が決定される。1ポイント。

空中コンボ

連打の技や空中コンボは、相手の空中に浮かせての連続技。西キャラに用意された浮かせ技を使って、相手の浮かせた状態をけがしよう。浮かせ技には、ヒットすると通常に相手の浮かせることができるもの、カウンターで決まる相手の浮かせがでるものなどが用意されている。それぞれの技の特性を生かして使っていくことが重要だ。



絞め技

投げ技のパリバージョンともいえるのが絞め技。技の成功後、ボタン連打で相手の首を絞める。また、しばらく経たぬうちにボタン連打で技から抜け出さないと可能。絞め技としたときはTHROWのボタンになる。



ボタン連打でウーンと息を吐くことができる2ポイントゲット。

スペシャル

一度に4ポイントも奪えることが可能な技。通常、決めることができないと判定がカッコイアンダールに切り変わる。相手のビロウにしか使えないことができない必殺技だ。

●キックごとにさまざまな技がある。
●成功すると4ポイントも奪われる。



超大技
さく烈!

手に汗を流す リング際の攻防

このゲームでは、リング際にしがみつこうことが可能。相手の攻撃をかわし、どうやってリングに戻るかがポイントになる。

こんなコソケな 勝ちかたもあり

リングサイドではリングアウトポイントをつけカソケなけりて勝利が認められることになる。



●スライディングや、相手の足をつかむの技でたまたま勝つこともできる。

「技取得」モードで自分だけのキャラを作れる

「技取得」モードでは、10レベルにわたってマスターを倒して、技を習得すると、高レベルの技の習得が可能。技を習得して新しい技や技を習得する。ただし、ジョーガーを倒して、技を習得すると、技を習得することになる。



マスターを
さがしたせ

64初の推理ものはボードゲーム!?

キラッと解決! 64探偵団

N64

キラッと解決!64探偵団
●イマジニア ●ミッド ●開発元

●発売予定
●価格未定

シナリオ自動作成機能で何度も遊べる

さまざまな事件を解決するために、4人の少年、少女たちと1体のロボットが活躍する。多人遊プレイ可能なボードゲーム。ゲームのシナリオ、舞台となる豊敷のマップはプレイするたびに自動的に変化し、何度も楽しめる。



とが可能だ。屋敷内を探索してヒントやアイテムを集めて、誰がいちばん先に事件を解決することができるか競いあう。アクションタイプのゲームが多いN64だけに、誰でも遊べるボードゲームの登場はうれしいが喜びだね。

ボード上を 移動して 情報収集

ゲームは正方形のマスで行き、止まったマスに応じてイベントなどが発生する。また、タマゴマークの探偵マスでは、情報を集めることでアイテム入手できる。



キャラクターの 能力を生かして 事件解決

4人×1体のキャラクターには、それぞれ攻撃、能力などの特性がある。これらの能力を生かして事件を解決しよう。また、同キャラ知能も可能だ。

エッ!?探偵なのに 戦闘シーン?

プレイヤー同士が同じマスに止まると、なんと戦闘イベントが発生。ついに攻撃やカウンターなどの攻撃コマンドを駆使する。この戦闘に勝てば、相手の持っているアイテムを奪うことができるが、負ければ1回休みになってしまう。相手の攻撃パターンを覚えて、それに對して攻撃の大きなコマンドを準備。パターンの読み取りが大事だ。



●自分の能力のキャラクターは、攻撃コマンドの相性を活用して、戦闘で勝つことが可能。

電撃 特報

アトラスN64参入
第1弾ソフト

スノボキッズ Snow Kids

スノーボードといえば、世界各地で大会が開催され、今や冬の花形スポーツだよな。そんなスノーボードを題材にしたレーシングゲームが、ついにアトラスから登場するぞ。雪の白さがまぶしいコースで、ホットな4人対戦をくり広げよう!

N64

スノボキッズ

発売日未定

●アトラス ●PCC ●FM ●3D音源 ●7ヶ国語

価格未定



この冬、キミの部屋が ゲレンデになる…!

スノーボードのゲームはここ最近の流行りなんだけど、純粋にスピードや技を競い合うゲームがほとんどだったよね。この「スノボキッズ」は、そこにバトルレースの要素を追加し、今までとはひと味違ったスノーボードゲームになっているぞ。

簡単にいってしまうとスノーボードの「マリオカート」が、で、てろんなアイテムを使ってライバルとのキャッシャーしながら、レースをすることができんだ。1人から4人まで遊べるこのバトルレースこそが、「スノボキッズ」の最大の魅力だよ。まずはこのモードから始めてみよう。もちろん対戦だけでなく、純粋にスノーボードゲームとして楽しむためのモードもあるから、1人でテクニクを磨くことも、大勢で対戦を楽しむことも、どちらもOKのゲームモードだ。



●これが2人対戦でのバトルレース。上下2分岐の両方で展開される。

●3〜4人対戦は両部は4分岐。両端側の4分岐で、プレイヤーの位置関係を確認することができる。



自分のデータを 持ちよって対戦だ!

コントローラパックには自分のデータが保存されている。自分のデータをセーブすることができると、なんど、そのデータをもとに戻って遊ぶことができる。自分のデータをもとに戻して遊ぶことができる。レースは両端の4分岐でスタートするはず! ちなみに、両端の4分岐にも対応しているから、両端の4分岐を遊べるはずだ。



●自分のデータをセーブして、いつでも対戦できる。データも持ちよって対戦だ!

アイテム&ウェポンを駆使した バトルレーシング

バトルレースを勝つためには、ウェポンとアイテムをいかに使いこなすかが重要。ライ

バルの術を押したり、パラシュートで飛ばしたりして、さまざまな方法でライバルをジャマするウェポン。防御したりスピードアップできたりするアイテム。使い方がしだいでは戦略が生まれる、バトルレースの醍醐味が思いっきり味わえるのだ!

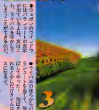


■雪山の上や天に上って走っている小さなワイルドリッジは、非常にウェポン、お助けアイテムの宝庫なのだ。

■雪下の道路に映っているのが、アイテムボックス。ボックスの色によってアイテムがウェポンかわかる。



パラシュートで
飛ばされ
ちゃった!!



雪山だけじゃない 多種多様なコース



このゲームは、雪山以外にも砂漠や草原といったコースが用意されている。コースの違いがレースにどのような影響を与えるのか、気になるところだよね。たとえば、砂漠のコースでは音が特に空っぽに聞こえる。ボードのコントロールがぐちゃぐちゃと難しくなるはず。それにしても、いろんな風景の中をすべり抜けるのは本当に気持ちよさそうだね!



■竹馬がめぐる砂漠は、非常にウェポン、お助けアイテムの宝庫なのだ。



■砂漠のコースでは音が特に空っぽに聞こえる。ボードのコントロールがぐちゃぐちゃと難しくなるはず。それにしても、いろんな風景の中をすべり抜けるのは本当に気持ちよさそうだね!



ラクダもいる
砂漠のコース



幻想的な
ナイター・グランデ

■夜のコースは、非常にウェポン、お助けアイテムの宝庫なのだ。

スキルゲームで いろんな楽しみ方 ができる!

ミニゲームやテクニクを駆使して、競速のゲームを楽しむことができるのがこのスキルゲーム。キミのテクニクを向上させる練習モード的なものではないけど、内容はバトルレースに近似的なほど充実していて、リアルなスポーツゲームとしても楽しめるはずだ。特にトリックゲームは、他のがいにも奥の深いゲームになっているぞ。

●もちろん、タイムアタックだって用意されているのだ。ゴーストやリプレイ機能もあるぞ。

ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125
ON/Off: 125



トリックゲーム



トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム



トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

このゲームではハーフパイプを使用して技を競い合う。来季2月に開かれる長野オリンピックでも、ハーフパイプは正式種目として採用されていて、空中にジャンプしたときにアクロバティックな技を出して得点を競うスポーツだ。練習あるのみぞ。



トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

シュートクロス

コース上に障害物としての雪だるまが設置されていて、これを撃ち倒しながらすべり

技ける、いわゆるシューティングゲーム。体当たりしないですべられるかな?



シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

シュートクロス

スピードクロス

コース上に落ちてくる嵐風車のようなアイテムは、スピードを加減させるためのスピードファン。スピードの加減を継続させるために、これを何回も拾い続けながらゴールをめざし、タイムを競うのだ。



スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス

スピードクロス



トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

トリックゲーム

キャラの能力とボードの性能が 勝負のカギだ!

プレイヤーが選択できるのはこの5人のキャラクター。それぞれ能力が違うようにだけど、詳しいことはまだわかっていない。

また、プレイヤーは自分のボードをレベルアップさせて、マイボードとしてセーブしておくことができるのだ。



SLASH KAMEI
村のトラブルメーカー

スラッシュ・カメイ。12歳。イタズラ好きで、村には悪名がのっけぱなし。夏はボケバケ、冬はスノーボードと、かなやのスピード隊。リンダとはワザが合わないらしい。

お金をためて新しい ボードを手に入れよう!

●レースでお金をゲット!

実はこのゲーム、ボードをレベルアップさせるにも、次のステージへ進むにも、お金が必要になる。お金はバトルレースで入賞したり、スキルゲームで高得点を出すことで手に入る。また、コース内にもコインの形でお金が落ちている。



●コース上には落ちてくるコインを集めて、お金を稼ごう。

●ボードショップへGO!

お金を払えばより性能の高い新しいボードを買うことができる。スピードタイプやトリックタイプから、いろんな種類のボードを棚頭に並べてレベルアップさせていけるのだ。ボードのデータはコントローラボタンで記録しておけるぞ!



●ここがボードを買っているボードショップ。



LINDA MALTEENI
ワガママなお嬢さま

リンダ・マルティニ。18歳。世界有数の財閥の令嬢で、今大会の主審。7歳のとき、秋の静養のために村にやって来たが、村が気に入ってそのまま住んでいる。



NANCY NEIL
トリックの腕前は最高

ナンシー・ネイル。23歳。明るくめんどうないい少年で、村の人気者。しかも、スノーボードもかなりの腕前。トリックテクニクで得意の技に出るのも得意らしい。



●ボードのタイプを選択して行くことが、勝つためのコツ。



●好きなデザインでボードをペイントすることもできるんだ。



JAM KUNIZEMZO
ナシリーガライバル
ジャム・クニゼムゾ。18歳。トリックバリエーションで、驚くべき技で、トリックを駆使して有利の立場を占める。ナンシーにはライバル心を抱いている。



TOMY PARSY
ほんやりとした少年

トミー・パーシー。20歳。スラッシュとは違い、こちらの大会でも、今大会からデビューしている。スラッシュと似たもののため、村人からは悪ガキと思われている。



64で発見!! たまごっち

みんな でたまごっち ワールド

N64	1997年度ベストゲーム みんなでたまごっちワールド	12月上旬発売予定
	●パッケージ ●N64 ●容量未定	99,800(税別)

社会現象にまでなったあの「たまごっち」が、ついにN64でも遊べるようになった。N64で「たまごっち」? なんだが意外な感じがするよね。でも実はこれ、1人から4人まで遊べるボードゲームなのである。さてさて、いったいどんな「たまごっち」になるのかな?

大型
たまごっち
ハウス

「たまごっち」といえば、育成要素は多いが、競争要素は少ない。それはこのゲームでも同じ。ばんぞー博士が発明した「大型たまごっちハウス」。その中で暮らすたまごっちたちも、プレイヤーはボードゲームで競いながら育てていくのだ。つまりボードゲームでの勝利がそのまゝ、たまごっちの育成に反映されるというわけ。最終的なゲームの目的は、たまごっちを「アダルト」に成長させて、エンディングで「熟たまごっち」に変身させること。ちなみに「熟たまごっち」の育成はまだ不明だ。

わしが
ばんぞー
博士じゃ



すぐろくて勝負!

下の図解がボードゲームの紹介。サイコロを振りコマを進める、いわゆるすごろくで、たまごっちをコマで競争する。マスに進まると、たまごっちにいろんなお宝を渡すことができる。それによって上の「たまごっちハウス」のたまごっちが成長するのだ。宝箱をすくるとだんだんと成長していく。いよいよアダルトに成長するぞ。ミニゲームやイベントの解禁によっても、成長の仕方が変わってくるらしいぞ。



だれよりも早く
熟たまごっちに変身!!
これが新種のボードゲームだ!





楽しいミニゲームが満載!

ボードゲームのマスによっては、ミニゲームに入ることもある。風船割りゲームやUFOキャッチャーゲームなど、約10種類が用意されているんだ。これらのミニゲームは、4人までのプレイヤーみんなで遊べるゲームで、特定の条件を満たせば、このミニゲームだけを通りこすこともできるぞ。友だちや家族で、楽しいパーティプレイを楽しもう!

バンダイに聞いた

たまごっちのヒ・ミツ



●「たまごっち」のプロデューサー
バンダイゲーム事業部長
山崎 隆一さん

——このたまごっちが喜ぶ
事は何ですか?

「基本的には「発見」と「新
種発見」に登場するたまごっ
ちが喜ぶでしょう。新登場の
「熱たまごっち」というのは、
アダルトからの次の段階の
たまごっちで、このゲームの
場合、エンディングで見るこ
とができます。N64オリジナ
ルの「たまごっち」なので、
N64ならではの、あったか
いような、そして喜んでもら
えるようなアイデアを、熱た
まごっちなどに活かせてますよ。
「マリオっち」なんて登場し
たら、楽しいですよ」

——おれはおれは10年間
N64版の発見ですわ。

「このゲームは、任天堂さ
ん、ハドソンさんとの共同開
発なんです。それもあったの
かもしれません。開発は138
万本ものヒットになりました
が、N64版でもたまごっちの
強力なキャラクター性を生
かして、大ヒットを狙いたい
ですね」

——PSとSSで
ぜひたまごっちが
発売をお願いします。

「PS版もSS版も、ボ
ードゲームという形はとっ
てません。このジャンル
はN64だけでしか遊べ
ませんし、他機種よりも
早発売されます」



●「ふーん」といってのほかに、お
まじないを唱える。タイミング
よくボタンを押すことができれば、
ジャンプして敵船を倒れることがで
きるというわけ。

●コントロールの両手したマスの
上にも、たまごっちたちが動き回
っている。はまった瞬間に、自分
のたまごっちが立っているものと同
じボタンをいち早く押し出すのだ。

ゲームで発見!!たまごっち2

CE ●バンダイ●11月17日発売●94,980円(税別)●5.5cm●9歳以上

通信ケーブルでキャラ交換ができる!

なんとこの「2」では、「海で発
見」と「森で発見」の発地に先行
して、海と森に登場する新しいたま
ごっちも登場する。また発見のた
まごっちも追加し、さまざまな新
要素を満載し、新作に比べると上乗
るような質が保証となった。発見
は発見、隠し技も待とう。



●通信ケーブルで、たまごっちを交換
したり贈り物として渡り合える。



海と森で 発見しよう たまごっち

●これは「森たまごっち」の
発見画面。このたまごちはは
っぱい、お母ちゃんみたい。

●たまごっちが隠し技にはい
りかかると、これが「隠したま
ごっち」の発見画面。海と森で
発見は違うのだ。



爆BOMBER 11

1997
特別号

●貴方の悩みを解決します

テクニック講座

●1-4ワールドを完全攻略

ワールド攻略

●ついでにアイソをぶったおせ

ボス戦指南

●まだらだて敵は敵ですや

対戦勝利への道

●デレクスターに直撃

開発者直撃インタビュー

●お役立ちコラム陣

金爆先生

ボンボン爆ボン

●ハドソン開発室レポート

これがハドソン開発室だ!

達人と対戦

ゴールドカードの場所もバッチリ!限界まで魅せます!!

『爆ボン』

ゴールド攻略

夏の暑さをそのままもち込んだような、アツいゲームがついに登場する!それが「爆ボンバーマン」。今月はこのゲームの魅力を、ストーリーモードを中心に徹底分析。気になるゴールドカードの入手法もわかるおまけ特集になっています!

N64

爆ボンバーマン

●ハドソン ●ACT ●RPG

1月16日発売

¥4,980

「爆ボン」特集の濃～い中身!!

爆! なネタがボンボンつまったこの特集のメニューをご覧ください。攻略
政経は中身の濃さとイキのよさで勝負します!

ONLINE



●基本案内から応用リマまでカバーした、完全作図集となっている。



●マップ中に隠されている3枚のゴールドカードのありかを今チェックしてみ。



●これぞ王道のボス戦、ボスさんてえンダも勇気! 満腹です。

対戦 勝利への道

ストーリーモードも面白いけど、みんなでワイワイとアツ〜く遊べる対戦が、「ボンバーマン」のもうひとつの目玉だってこと、みんな知ってるでしょ? ここでは「爆ボン」の対戦で友達に差をつける攻略法を伝授するのだ。

開発者 インタビュー

「爆ボン」のふるさと北海道札幌。このソフトが生まれ育ったハドソン本社へ、電撃は行ってまいりました! 開発を仕切った藤野氏へのインタビューをはじめとする数々のコメントで、「爆ボン」の魅力を改めて探っちゃおうぞ!

テクニク講座

シリーズ初の3Dマップになった「爆ボン」は、その製作テクニクも前作までとは大きく変わっているのだ。これまでのシリーズに慣れていた人がブレイすると、初めはその違いにとまどろかもしれないね。そこで、「爆ボン」の基本テクを紹介するとともに、ストーリーモードの仕組みなどもあわせて伝授するぞ。

ワールド 攻略

ストーリーモードは1ワールドにつき4ステージで計16ワールド、合計24ステージで構成されている。そのうち再戦可能なステージが、このパートで紹介するマップタリア型のステージなのだ。今回はワールド5以外の4ワールド、しるめるステージ分を攻略する。攻略ポイントからゴールドカードの獲得方法まで、見どころ満載だよ。

ボス戦 指南

各ワールドの最終ステージでは、デカイ、手ごわい、ニクらしいと3拍子そろったボスキャラとのタイマン戦が待っている。こんな強いヤツとどう戦えばイカンだよ、と疑問にならないように、このボス戦指南はあらのです。4ステージで全5体のボスの行動から戦いまでを、ここで見せちゃうの!? びっくりに敵えてあげるから!



●対戦テク、全く異なる対戦システムがこれにバリエーションが加わります。



●対戦テク、全く異なる対戦システムがこれにバリエーションが加わります。

ストーリーモード あらまし

あらゆるエネルギーを吸収し、それを動力源に使えるというロズミッドキューブ。これを手にした、アルタイルという悪が横断したのにはボンバーマンのエネルギーだった……



3Dになった「ボンバーマン」を楽しんでください



ボンバーマン 奥野さんから藤野のコメント

3Dになって、見た目もプレイ感覚も今までとはちょっと違った「ボンバーマン」ができてよかった。でも、これだけ長いストーリーモードがある。やっぱりアツい対戦がほしい。もちろん上級者向けの要素もあって、じっくりと楽しめるようになっていきます。ファンはもちろん、はじめての人にも、この「爆ボン」体験を求めてたのびりと遊んでほしいですね。



くわしいインタビューはP.52から



ボンバーマン

爆ボンにあたり、このコーナーでは、「爆ボン」の対戦に集中するさまざまな攻略法や、知って得するさまざまな、あるいは2つの対戦を併行して行うことも、マップが面白いというだけでなく、さまざまな要素を取り上げられています。もちろん、お楽しみ要素もあわせて読んでみてください。



テクニク講座

シリーズ初の3D化してなった「 Bomberman」操作方やテクニックも、前作までとは大きく変わり、多少複雑になっている。しっかり覚えて、プレイに役立てよう。



これだけは
覚えておこう

基本操作編

基本

●【置く】

ボンバーマンの基本攻撃方法である、ボムを設置すること。Aボタンで行う。最初は1コマでしか置けないが、「ボム」のアイテムを入手することで置ける数が増えることができる。最大3コマで置ける。

●【持つ&投げる】

ボムやアイテムは、目で持ち上げることが可能。持ち上げたものは、敵などに投げつけることができる。なお、初期値は3Dスティックを倒す角度で調節できる。

●【蹴る&止める】

前作まででは、アイテムを取らないとできない能力「ボムキック」。今回は最初からボムも蹴り飛ばすことができる。さらに蹴ったボムは、Rトリガーで好きな場所に止めることが可能だ。

●【飛ばした3Dスティック回収】

前に飛ばしたボンバーマンは回収して、再起動がとれなくなってしまう。敵に攻撃される前に、3Dスティックを置いて素早く回収せよ。ほかのボタンを連打しても早く回収はしないので注意。



応用

●ボムがその場で待てちゃう 【ボムリフト】

目を押しながらボムを出す「置く」ことで、平に待った状態でボムを起動させることができる。足場がせまい場所や、素早くボムを投げなければならぬ状況などで重宝するテクニックだ。

●これを覚えておくと、ボムを待たせながら、その場に立ってボムを投げることもできる。

●ボムを更がかりに 【ボムジャンプ】

ボムを跳ねつけると、ボンバーマンはしばらく待たされてしまう。これを利用して、蹴った足場と足場の中間も移動できるのだ。中々分房、まず足場のスヤ間にボムを置ける。そのボムを踏み、はじかれるながら向こう側へ移動する、というものだ。使えるテクだぞ。



●ボムジャンプの足踏の時は、とても多い。

●ボムの威力が大幅アップ!! 【ためボム】



ボムを持った状態でAを連打すると、ボムを大きく膨らませることができる。大きく膨らませたこの「ためボム」は威力もアップ。爆風もより広範囲のものになる。フィールドには、ためボムでしか破壊できない柱などもあるので、遠慮のボムとうまく使い分けよう。

お役立ちアイテム一覧表



ファイアー

ボムの威力をアップさせるアイテム。1コマおきに1レベルアップする。通常の攻撃でレベルアップ、1レベルアップしたボムを蹴るとレベルアップする。レベルアップしたボムは、蹴った状態で3Dスティックを倒すことで回収できる。



パワー

ボムの威力を、蹴飛ばすものにパワーアップさせる。蹴飛ばしたボムは、蹴飛ばした状態で3Dスティックを倒すことで回収できる。レベルアップしたボムは、蹴った状態で3Dスティックを倒すことで回収できる。



ブルーストーン & レッドストーン

ブルーストーンは、踏むと敵のコンタクトでダメージを与え、レッドストーンは、1コマでブルーストーンを3つに分ける。ブルーストーンを3つに分けると、敵を倒したときに出現する。



ドクロ

バトルモードでのみ使用できる。敵を倒したときに、敵を倒したときに出現する。敵を倒したときに出現する。



デビル

おなじくバトルモードでのみ使用できる。敵を倒したときに、敵を倒したときに出現する。敵を倒したときに出現する。



ボム

通常のボム。蹴飛ばした状態で3Dスティックを倒すことで回収できる。レベルアップしたボムは、蹴った状態で3Dスティックを倒すことで回収できる。



ハート

敵を倒したときに出現する。敵を倒したときに出現する。敵を倒したときに出現する。



カスタム ボム

ストーリーモードでのみ使用できる。敵を倒したときに出現する。敵を倒したときに出現する。

これだけは
覚えておこう

テクニク編

その1 破壊する



フィールド上のオブジェクトを破壊する。やがてアイテムが出現する。なかには通常のボムでは壊せないものもあるが、その場合、爆薬を煮るとキーンと反響音がする。そんなときはパワーボムや、ためボムで破壊しよう。

●ノーマルのボムで壊せないものは、ためボムやパワーボムで破壊することが可能。

その2 敵を持ち上げる



ボムを敵の足元で炸裂させて敵にヒットさせる。落ちてからの敵は浮遊してしまふ。この状態にしておけば、敵は持ち上げられるので、そのままフィールドの外に捨てておいてしまふ。やたらと体力のあるタフな相手や、カササテで爆発が効かないヤツなどに有効だ。

その3 敵をボムで取り囲め



たくさん敵を倒せるようになったら、敵をボムで取り囲んでしまおうのかわいい。盗み食いになった敵も、爆薬に止められるぞ。ただし、ボムはイッキに消費して爆発するので、爆薬はかなう大きい。巻き込まれないように注意しよう。

その4 カベざわを歩いてみる

ストーリーモードのフィールド上には、いくつかの隠し部屋が用意されている。これらの部屋の入り口は、ひと目見ただけでは見つかることはできない。カベざわを歩いて手探りで探そう。



その5 "ボム階段" を使って高い所を制覇



高い場所にはワープゾーンがあるけど、そこに到達するまでは、リキコンボをうまく使う必要がある。ボム階段の作り方は、おのイラストを参考に。ボム階段を作るのは、これぞ真実「ボム階段」なり。

とて「ゴールド攻略」なの?

ゴールドカードは超重要アイテムだ!!

「ゴールド攻略? ボンバーマンと金には、何か関係があるんじゃない?」と思った人、なかなかスルダ! 「爆弾」には、ストーリーモードにゴールドカードというアイテムが登場する。カードはひとつのステージに3枚ずつあり、計30枚のすべてを集めてクリアすると、なんとエクストラステージに挑戦できるのだ。ちなみにボス戦以外の通常のステージでは、ごくごくタイムクリア時にもらえるのが1枚、敵を30体倒すごとに出現するのが1枚、そして各ステージ内に3枚用意されている。



5枚のカードはこうやってゲット

カードは各ステージに



- ごくごくタイムクリアで1枚ゲット
- 敵30体倒して1枚ゲット
- ステージマップで探して3枚ゲット

3 水中からつき出た柱がポイントだ

ひとつめのフィールドにもワーブゾーンの前には「パワー」がある。しかし、そこにはどり置くには金網がジャマ。そこで、中央の池から突き出た柱を利用し、金網を支える1本の柱を破壊しよう。まず、池をはさんで金網の反対側から、半円の柱の上に、ためボムを投げて設置。これに再びためボムを投じてヒットさせ、次の柱の上に居かせる。さらにもう一度ためボムを投じて、破壊する柱まで、ためボムを置かせるのだ。あとはこのボムを爆発させるだけ。



●ボムを投げる位置は、おのびラストを参考にしよう。

●池の中心には、この段階には使えないものもある。要は敵だ。



ステージ3 ほうせきと イタズラこぞう

ごうかくタイム15000

難易度★★

ステージにボムを入れ、爆風で吹き飛ばしたパネルで上に移動する「ボムエレベーター」を使用する。「ワゴン」を手に入れたら使っ

てみよう。なれ、ステージクリアには関係ないが、あやしい場所がいっぱいあるのでアレコレやってみるといいぞ。

1 ボムエレベーターで「2階へまいりま〜す」

下への移動が速いこのステージ、上への移動は、ボムエレベーターをうまく使う。上にパネルが落ちた下のステージに、ワゴンコンボをセット。パネルに落ちたら、ボムを爆発だ。



●これがワゴンコンボが利用できるポイントだ。



●ステージクリアには関係ないが、あやしい場所がいっぱいあるのでアレコレやってみるといいぞ。

2 パワーボムの超強力爆風でゴールドカードもラクラクゲットだ



●「パワー」発見。ためボムで威力を増やさない。ここに必要はワーブゾーンはは入れない。

上層10階からブロックの中には、ゴールドカードがある。しかし通常ボムでは、ためボムにしても爆風は届かない。「パワー」を取って、それからチャレンジしよう。「パワー」はスタート地点からワーブゾーンで移動したフィールドにあるぞ。

3 反則技を使えば、どこでも行ける!?

コソコソ 反則技

えー、みなさん初めまして。私が、今日からコソコソを披露することになりました。金網一掃です。さて初戦めは、ボムをうまく反則技を組み合わせましょう。えー、本家なら、「パワー」を手入れしてからしか行けないようになるところ。そんなところも、ボムをはじかせて反則技を作ること。どうにかすることがあります。先方も賞は、売りの手土産に反則技を作った。知られぬもんです。



●ステージクリアには関係ないが、あやしい場所がいっぱいあるのでアレコレやってみるといいぞ。



高橋千代美 訳者「60分」はくじりしてことで、訳者にはあの手を貸したいというオーナーとあってはなんですが、じつは、ハードウェアのせいでページャーの改をやっている。高橋千代美さんを利用しようとして来てたんだね。あ、彼女について知りたひは、<http://fuzzy-hudson.co.jp/>までアクセスを。



3 枚のゴールドカードはこちら

1 持ち運んでから入る。ワーブゾーンで元のフィールドに戻る。正確な大きさで、内側で正確に移動しよう。そこをボムエレベーターで、かつたのブロックから、



2 高層10階のワーブゾーンで、自分の位置の場所を正確にしている場所。ボムジャンプで移動したのブロックを破壊すれば、ゴールドカードが手に入る。



3 スタート地点の向かってまっすぐの場所。ボムジャンプで移動したのブロックを破壊すれば、ゴールドカードが手に入る。





燃えるか、燃やされるか！

レッドマウンテン

レッドマウンテンのレッドは、炎のレッド。溶岩や火山からの流れ、ボンバーマンを丸焼きにせんとばかりに待ちかまえているのだ。しかもステータスは広く、両面が溶岩で固まれている。落ちたばかりのときもありない。ここは4つのワールドの中でも、もっとも難しいと言ってもいいだろう。クリアするためには、すべてのテクニック、そして炎に負けない燃える顔面が必要になるぞ！

中ボス



ハウト

大ボス



スプリガン

ボス戦は8ページ!!

ステージ

かざんだんの あらしを めけて

ごうかくタイム.....14000

難易度.....★★★★★

火山弾が上から下から飛んてくる。崖の高いステージだ。しかもマップが広いので迷ってしまいがち。めっちゃカタい敵。ロックが吐く音にも気をつけよう。



ステージ1は大マップ

1

情熱的なカレ(炎)と上手につきあう方法

上から下からめまいなく(独断)に飛んてくる火山弾。これに耐える方法を伝授しよう。上から飛んてくる火山弾は、崖面に撞かれたあとにまた落ちてやってくる。落下地点にはカゲが見えるので、崖面に撞かれたら注意すればOK。下からの火山弾は階段の下など、特定の場所に一定距離で飛んてくる。察しだことを確認してから、急いで先に逃げて逃げられるぞ。



階段を渡る前に足元確認

火山弾は崖面に撞かれたあとにまた落ちてやってくる。落下地点にはカゲが見えるので、崖面に撞かれたら注意すればOK。

2

正しい柱の使い方教えます

スタート地点の柱を運ぶが、先の台地に、大きな柱が立っている。これは、ためがム以上の恩恵を当てると役に立つ。ちょうど橋の代わりになってくれるのだ。ここを選んでいくがゴール地点への最短ルートなので、絶対に覚えておいてね。

■目の前にせびん立の柱が、今のところ階段でもきりの(1/2)柱です。これを、ためがムで倒してやろう。



■柱は倒れたら足で踏んで橋として利用できる。炎のロックたちにはくれぐれも注意するようね。

3

レバーはボムで操作しよう

ゴール地点にたどりつく。そこは崖が崩れていて、行き止まりの先には1つのレバーがある。これらに、ためがムを投げつけて、レバーをすべて下げれば崖が開けるぞ。ただし、スイッチが下下下と開いている状態には慣れがあるので、行動はスピーディに！

■目の前にあるレバーにボムを投げる。ためがム、ためがムで大きく投げても倒れやすくなるぞ。



■崖のレバーは足場作りやりの位置から投げよう。足下から飛んてくると炎のロックたちに注意。

3枚のゴールドカードはこちら

1

火山の頂上にある火の岩で倒して足場にするのがコツ。3つ倒した後にある岩が倒れる。倒してまた火の岩を見て、火山の頂上を歩くとゴール地点だ。

2

崖の頂上にある火の岩で倒して足場にするのがコツ。3つ倒した後にある岩が倒れる。倒してまた火の岩を見て、火山の頂上を歩くとゴール地点だ。

3

火山の頂上にある火の岩で倒して足場にするのがコツ。3つ倒した後にある岩が倒れる。倒してまた火の岩を見て、火山の頂上を歩くとゴール地点だ。

必読1冊! レッドマウンテンの攻略ガイドブック。ロックはボムで1回倒すことで倒れる。しかも、倒すとかなり「ハウト」を倒してくれ、それにしても1回倒すだけで、かなり強くなる。もちろん、炎のロックたちも倒す。もちろん、炎のロックたちも倒す。もちろん、炎のロックたちも倒す。



極寒地帯でくり広げられる熱戦

ICE ホワイトアイス

雪と氷でおおわれた世界が、このホワイトアイスだ。ここは、見た目は大空に浮かぶクリスタルの大陸のような世界だけど、実際は嵐風が巻き起こり氷の海に苦戦させられる。ちょっとストレスのたまるワールドだったりするのだ。その代わり、マップはあまり広くないので、迷い込むことはないはず。これまでの3つの世界をクリアしてれば、あっさり攻略できちゃうから。



中ボス レフルス



大ボス リッパー

ボス攻略は別ページ!!

ステージ

ふぶきにまけず

ごうかくタイム15000

難易度★★★★★

ステージ1 極大マップ



タイトルのとおり、ときどき吹き荒れる嵐風に悩まされるのが、このステージの特徴。そのため、マップ自体はそれほど広くないの

に、ゴールまでが遠く感じられるのだ。ちなみに、ここで登場するユウウサギは、倒すとかならず「ハート」を落とすので見逃すな。

1 なだれで決死の開通式

スタート地点から降り、スノボで敵襲員のいない斜面に移動しよう。すると、最上層に雪のせまきやが見えるはずだ。これをボムで破壊するとなだれが降り、道が開けるぞ。ただし、なだれに巻き込まれると死んでしまうので、ボム破壊後は斜面の氷面には降りよう。



●なだれはちよっとの隙のてりておるもの、やそきボムだつて



●トドローンとらたれ発生! 早くおのれつておけさー

3枚のゴールドカードはこちら



2 氷に閉ざされた洞くつにズームイン!

スタート地点は、はきんで動物の体にある2つのガタ。じつはそれらの洞くつには隠し部屋がある。外側は一面カベのようだけど、カベに向かって進んでみるとすり抜けよう。そして内部には、隠されたアイテムが満載なのだ! これでアイテムには困らないよ。



●押し進めれば洞くつの上の部屋に、カベを押しながら降りよう。



●4枚アイテムの宝箱、押進してら洞くつにのり入れればアイテムは満載。

3 リフトは電源オフなんです

ゴール地点はリフト乗り場。なんだけど、熱心のリフトは反対側にあり、しかも動いていないとき。じゃあどうすればいいかと悩むと、雪はカンタン。リフトの電源をオンにしよう。いよいよだ。お目当ての電源スイッチはリフトの奥にある制御室を降ると、おひねを破ったところにある。これを指し示せばリフトは動いて、次のステージへおけるようになるぞ。



●06222222

カケギリギリのボタンを押せ

●おひねを破ったその後にスイッチが、さておひねはどうやって壊すのか? 洞くつにのり入れよう!

ボス戦指南

各ステージで待ち受ける凶悪なボスたち。彼らの攻撃パターンとその攻略法をこっそり伝授するぞ。ヤツらを強力ボムで吹き飛ばせ!

中ボス戦

中ボスは、強風を1回当てれば倒れる。ここでは、特殊攻撃の移動の仕方とゴールドカード5枚の取得条件を紹介するぞ。

その正体は正義の戦士!!

グリーンガーデン スタージ2ボス

シリウス

●基本技で、正々堂々一撃打ち

シリウスには特殊な動きはない。ボムを置いて回りボム投げ。ためボムをぶつけたりと基本技のみで仕掛けてくる。ただし通常のボムキックには注意したい。一度くっつくと、そのまま倒れればはじかれることもあるのだ。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆発を食う
②炎の暴風雨などの攻撃で
倒れたボムで倒れさせる
③タイム20000以内でダメージを
受ける ④こちらからタイム20000以内にクリア



完全無敵のバリア野郎

レッドマウンテン スタージ2ボス

ハウト

●ごめさけ自爆でもOK!!

アプのバリアはタカを
もつて、これに当たる
と倒れる。壁外に投げ
られてしまう。バリア
ローチェに近づくと
出るの、それより遠
くからボムキックを食
て、アプにダメージ
を与えろがベストだ。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆発を食う ②炎の暴風雨などで倒れる
③ためボムで倒れさせる ④バリアに当たる
⑤こちらからタイム20000以内にクリア



アタシを女王サマとお呼び!!

ブルーリッジ スタージ2ボス

カペラ

●3発の連続攻撃波は脅威

ジャンプして3連続攻撃波は、かなりの痛
風。倒れたときに炎が上がり、これに巻き込まれ
ると、持っているボムに燃焼してしまふ。ただし、
これは倒れたときにしかダメージを受けない。
ジャンプしたときにふとこらに飛び込み、投げ
ボムのえにまきこら。ジャンプしていないとき
に接近すると、大量のボムを吐いてくるので注意。

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆発を食う
②炎の暴風雨で倒れる
③ためボムで倒れさせる
④ジャンプ中にボムを
つけて倒れる ⑤こちらからタイム20000
以内にクリア



乱舞の前に敵はない!

ホワイトアイズ スタージ2ボス

レグルス

●近づけなければ楽勝!

ツーカー一発で倒れるゲームはやり易い。でも、
近づくと、このレグルス。でも、タン
クが「はいはい」のかけがあるの、かわ
すのはカンタン。また、ツーカーもそれと
多量にないので、倒く前に倒れさせろ。



①こちらから倒れさせろ ②炎の暴風雨で倒れる
③ためボムで倒れさせる
④こちらからタイム20000以内にクリア

ゴールドカード入手ポイント

①ためボムの爆発を食う
②炎の暴風雨で倒れる
③ためボムで倒れさせる
④こちらからタイム20000以内にクリア

開発者直撃インタビュー

「爆ボン」発売間もないドットンソル機開発室に直撃取材! ディレクターの奥野さん、ゲームデザインの田原さんにインタビューをしてみました。



DIRECTOR

ディレクター
奥野仁さん

「爆ボン」全体のディレクションを任された。コアな若いオタク系が、「爆ボン」でいちばん足りたいところは「ヤードバースト」部分ですね。自分でもテストプレイしていて、勝ったときはかなりエキサイトした」とのこと。ちなみに奥野の教育は「せこそ」といったところ(笑)。本誌編集部との対談では、ほぼ互角の戦いをした。喜びました。対戦してくだいね!

ついに完成し、発売直前となった「爆ボン」ここまでは、生みの親である2人に、開発過程や見どころを存分に話してもらった。開発者の魂の語りを聞け!

——ついに「爆ボン」完成しましたね。バズル要素がかなり強いアクションになりました。

奥野 「爆ボン」は企画から含めると2年ほど前からスタートしているんですが、当初から3Dにしよう。いろんな仕掛けを解いていくものにしようというコンセプトがありました。

——今までは通う「ボンバーマン」ですよね。奥野 開発のときに最初に意見が出たのが「ボンバーマン」ってあまりにも「作風感」が抜けたよねってことなんです。「爆ボン」ではそういうのをやめよう。それで、ゴールドカード探しなど、マップを探索する面白さを加

えて、長く遊べるようにしました。

——ボンバーマンってジャンプができませんよね。奥野 そうですね。「飛べない」というのは最初から決まっていたでしたね。

田原 で、定場を渡るときや高い場所に行くときは、ボムを踏み台にするというボムジャンプを使って進んでいくようにしました。

——ボムジャンプを使って高い場所に登っていくというテクニクは、ゴールドカードを集めるときにかなり重要になってきます。

奥野 そうです。ゴールドカードやカスタムパーツといった要素は「長く楽しめる」ことを狙ったものです。ざっくり3Dのマップを作ったんで、すみずみまで進んでらうということですね。だから、ボム隠匿などの高度なテクニクを使った際には、ゴールドカードやカスタムパーツがあることが多いです。

田原 普通にステージをクリアするには、ボム隠匿は使わなくていいようになっています。たのボムとボム隠匿のふたつをマスターできれば、ステージクリアすることはできるんです。

「パワー」を取らなくてもクリアできます。進むのが難しい場所をクリアには時間がかかることが多いので、とりあえず先を急いでもいい。

——仕掛けの解説もたびたびつけたいわけじゃないですよね。いろんな解説がある。

田原 解説力は何通りあっていいと思うんで



■2年近くには、この開発が無事終わったということで、2人ともこの日を喜んでいた。あつたあつたよ。

開発者だけが知ってる(秘)テクニック [ボムを積むときのちょっとしたテク]

ゴールドカードを取るのと、通常のステージでは、ボムの積み方がとても重要になってくる。きちんと積んだ位置にボムを置けるかどうかの技が重要になってくるのだ。ここでは、開発者である2人に教えてもらった、ボム積みテクニックを3つほど紹介しよう。どれも、特に難しい技が要求されるわけはないけれど、使いこなせばボム積みのウチがぐぐアップするものばかり。ぜひ活用してほしいのだ。

① ニュートラル投げ



■3Dのテクニクを駆使してニュートラル投げするときの距離感を覚えて、ボム積みにはかなりその距離感が重要になります。

② 回り止めで積む



■高いところからボムを落とすときは、投げただけでなく「回り止めトリガー」による回り止めの力を活用する。当たった位置に正確に。

③ ボムはさみ積み



■爆弾同士は、じぶんぶんお跳ねている。跳ねているときにできる空間にボムを投げると、どどんとボムを上に積める。

すよ。ここに行くのにボスはこういうやり方したんだけどきえ？ みないな話でできればね。
 奥野 スタッフの間でも平度別ですよ。めちゃくちゃな解き方で進んでいくやつがいた(笑)。——ボス戦でのゴールドカードの取り方がなかなか難しいですよな。

奥野 ポス戦も、ただ攻撃すればクリアできるというのではおもしろくないので、いろんな攻撃の仕方をする、ごほうびとしてゴールドカードがもらえるということにしました。

岡田 一見難しいですけど、ボスの動きにはパターンがあるので、じっくり戦えば大丈夫です。——ゴールドカードは全部集めるの何がある？

奥野 スゴイことが起こります。まだ言えないんですけどね(笑)。苦勞して集めるだけの価値はあるので、ぜひ全部集めてほしいですな。——対戦モードも、場所が球状になったことでちょっとプレイ感覚が変わりました。

奥野 画面を4分割するという壁もあったんですよ。ただ、まわりの状況を把握しづらいので、最終的にはあのスタイルになりました。

岡田 敵を持ち上げて場所に移せるという新しい戦術があったりしますが、基本的には「ボンバーマン」なんで、スグに倒れると思います。

——開発で苦労したところはどのへんですか？
 奥野 3Dのボンバーマンを作るのに苦労しま



GAME DESIGN

ゲームデザイン 印南好司さん

世界観や大まかなマップレイアウトから、細かい仕掛けの数々までを担当。初版はどうですか？
 3Dのゲームは初めてだったので、いろいろ試行錯誤はあったんですけど、思いがけないんですが、少したつとやりたくなるものかもしれませんね。だって

したわ。ボンバーマンって楽しいじゃないですか、「球状」をポリゴンで表そうとすると、ポリゴンをたくさん使ってしまうんですよ。でも、かわいく作れたので気に入ってます。

岡田 3Dのマップを作るのに苦労しましたね。最初11000ブロックをたくさん買ってきて、箱詰めを繰り返してたりもしました(笑)。ぜひ、マップはアテコチ歩いてほしいですよ。——本日はありがとうございました。

TOPIC 東京ゲームショー 爆ボンバトル大会 盛り上がりました！

さき1月1日、東京ゲームショーにて開催された東京ゲームショーにおいて「爆ボン」の爆轟バトル大会が開催された。会場となったメディアファーストスーパースには、何人以上の出場者が集まり、ネット対戦バトルを激戦したのだ。大会会場は、ソフト開発者というところもあって、おもしろい様子とまどうかとも思われたんだけど、そこは「ボンバーマン」シリーズ、みんなコンソールを買ったんだに、思いがけずにはボンバーマンを買った。新しいバトルの楽しさ、他にもバトルキングとなったのは、石河悠介さん。大会後、本誌編集部が「爆ボン」各人、さまざまな意見とコメントを交換し、この場でも記事に引き分けに持ち込んだ。バトル大会には「爆ボン」ソフトなど豪華賞品がプレゼントされた。



■東京ゲームショーの会場に集まった爆ボンバトル大会の参加者たち。



■大会で優勝したプレイヤーと、大会で活躍したプレイヤーの記念撮影。



■ゲーム開発の様子。奥野さんは、ゲームのデザインを担当しています。

開発者だけが知っている(秘)テクニック【対戦バトル必勝テクニック4選!!】

ここでは、本誌編集部が奥野さん、石河さんと直接対戦することでの学んだ必勝テクニックを4つ紹介しよう。どれも、たのしみや楽しみの2人なら誰でも知ってる、今も覚えて活用してほしいのだ。



■奥野さんが使ったテクニック。

コースと人でのバリエーション

やってみると、コースと人でのバリエーションは、いちばん効果的が多い人を知ることが、コースと人知ると、勝利の確率がかなり高くなるのだ。



建物に隠れる

このゲームは建物や地形が隠れ場所になっている。対戦相手や自分の位置を確認し、この隠れ場所を使うと、勝利の確率がかなり高くなるのだ。

球状を利用して戦う

同じように球状の地形を利用して戦う。球状の地形に入ると、勝利の確率がかなり高くなるのだ。



水玉を隠す

隠れ場所として、水玉は非常に効果的。隠れ場所に入ると、勝利の確率がかなり高くなるのだ。



謎56 ストーンサークルって いったい……?

日本橋
通商橋の先にあるス
トーンサークル。真
ん中にある土風車に
乗っても何も起こら
ない。実はココ、あ
るアイテムがないと
ダメなんです。



謎57 行き止まりなんですけど どうすればイイの?

日本橋に置ったら入り口
らしきモノを見ない。でもでも、厚い
トビラがふさがれているじゃないで
しょうか。



謎58 スグに外に出ちゃうんだけど どうして?

同家藩
海中にあるネオ橋山
集市の鐘ヶ島。中へ
入って来てスグに
流されて外に出てし
まう。ここは流れに
逆らって対岸の方向
に行ってみよう。す
ると……



謎59 先にトビラが 見あたらないんですけど

お風呂の
中を巡って行くこ
ろ、行き止まりにつく
らぬ。目の前には
あるはずなのに……
そう、人魚へん
けの扉を使って隠れ
てお風呂の奥に
先に見つかるトビラが
発見できるぞ。



謎60 ぐるめちっくサブまりん城をクリアしたら 次はどこへ行けばいいの?

そう、つづいてはホムステージでハッ
スル(オヤジさくま)をしてしまって、ボロシたあと
突如とした金魚の物語を覚えてしまうよ。で、この

後なんですか? 最後のモータルアイテムを倒しに
げせん町へ行くのだ。ちなみに、サブまりん城に
はもう入れないのです。あしからず。



謎61 カッパの好物って 何ですか?

あるアイテムを入手するために必要
な、カッパの好物の好物。アタラ、カッパの好
物と聞いたらアレじゃないでしょう。カッパの
というくらいならならぬ。



カッパの好物は……
カッパの好物は……
カッパの好物は……

謎62 そういえばサスケの飛行の術は いつ修得するの?

もうゲームも後半、いつになったら飛行
の術を修得できるのか。サスケも知っている人は少な
い。カッパと話をして、金やうの羽衣と合図す

ると飛行術の修得と入るためのカッパ。さっさと
くらしきにあった、特別なカッパで話をしてい
てみる。そうすれば飛行ができる。



謎63 アイテムがそろったら どうするの?

飛行の術を修得し、カッパの好物をそろえ
てアイテムをゲット。ん? でもアイテムをそろえて得
るんじゃない。あやしい噂と聞いた。スト
ーンサークルの土風車さんがあったところ。



ストーンサークルの土風車さんがあったところ……
ストーンサークルの土風車さんがあったところ……
ストーンサークルの土風車さんがあったところ……

「おれは、この仕事、よく知ってる。……でも、聞きなれてる。……聞いて、くまなくいい物屋にしようとするのねえ……」 ココバ。



日本全国を回って、いい選手をいっ
ぱいスカウトしてやる！」

日本全国をまたにかけた チームづくりの旅に出発!!

……で、「ファミスタ」の見出しじゃないみたい

ごひきき球団で彼等をめざす「ベナント」や気配に迫る「一
発勝負」もしいけど、それだけじゃ物足りないアツタ！ 今回
は、そんなアツタにおすすめの新モードをくわしく紹介します。

エッ!? 異星人襲来で、日本プロ野球界が崩壊?

19XX年、野球によって地球征服(?)をたくら
むメタル星人が襲来。アメリカ、キューバ、韓国、
そして日本の野球界は、メタル星人によってメチ
ャクチャにされてしまった……という、なんとも
「ファミスタ」っぽくない出だしで始まる「おの
の最後チーム」モード。このメタル星人打倒をめざし
て、各地の有名選手を集め、オリジナルチーム
を作り、育てるのが、このモードの目的だ。



●このモードでは、メタル星人の襲来で崩壊した日本プロ野球界を再建していく。



アレ!? UFOが

●「一発勝負」で、メタル星人の襲来で崩壊した日本プロ野球界を再建していく。

チーム 作成

まずは、本拠地を選びゲーム開始。地元の
の野球好きが集まってチームを結成する。
このチームに有名な選手を入団させることで
強化して、打倒メタル星人をめざすのだ。
また、選手たちは各地の名物イベントや年
が変わることで成長（お年寄りには逆に衰える
こともあり）していく。



捕手	一塁手	二塁手	三塁手	遊撃手	投手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手
野手	野手	野手	野手	野手	野手

●日本全国、どこでも訪ねる場所を
地図にできる。訪ねた土地によって、
地元選手の入団も。

●月に1回、有力選手の移籍も。メ
タル星人より先に仲間にしよう。
●マップ上の各地に訪ねると、選手た
ちの能力アップイベントが発生する。

●試合中に観戦者席から襲来したメ
タル星人と対峙する。このとき、
メタル星人の攻撃に耐えられれば、
メタル星人の能力がアップする。
メタル星人の能力がアップすると、
メタル星人の能力がアップする。

試合

全国のライバルチームと対戦 そして、年末には……

全体マップ上の「対戦相手」の道標がある場所へ
行くと、ライバルチームとの1インニングのみの試合が
開催。この試合は限りなく集っている最中に過ぎる
だけでも起こる。彼らなら勝っても負けても、他勢

よく選手を集めるためにはどうしてもハズせないぞ。ま
た、年末には強敵メタル星人との試合が待っている。
3インニングで終わるこの試合に勝てば、つれてゲー
ムクリア……にちものかな?



「か、彼等……、勝つ……、ださ……」



●1インニング勝負だけに、イキなり入団
の要りになってしまふ。これは気を付け
ておきたい。



●メタル星人との試合で勝利すると、
ランダムに選手をひいて連れて
来られてしまう。はたして、連れ
て来られた選手の能力は?
●年末には、全国がメタル星人に
侵襲メタル星人との試合が待っ
ている。勝利で勝利の星をもら
うだけでなく、勝利の星をもら

ファミスタ64

N64

ファミスタ64

11月24日発売

●ナムコ ●SPG ●野球

¥9,810

新選手 獲得

新選手
獲得

遠く日本各地によって、それぞれ12人の選手が用意されている。そのうちのひとりだけがその地元出身のプロ選手になっている。自分の住んでいる場所を本拠地を選ぶのもいいけど、出身選手で選ぶのもアリだ。

優秀な選手を入団させて チームの戦力アップを図ろう



出会いがあれば、
うせん別れも……

チームの人数は28人まで。新選手が入団したら、代わりに誰かと別れられなくちゃいけない。戦力の低い選手からバイバイしよう。

●これもチーム強化のため、サバイバル型だぞ。



●手動かオート、設定も変えられる選手が活躍。

スカウト

選手募集のメインはスカウト。毎月5人の選手がリストアップされ、その選手がいる土地に行くことで選手をスカウトできる。でも、メダル盗人に先を越されたり、月が変わると無効になってしまう。



今月の KIOSK

いろんな乗り物で
日本全国を移動するのだ

交通手段



●交通手段はいろいろあって、どこまで遠くへも移動可能。



「君の最強チーム」
の
詳細が明らかに!!



試合に負けたときは?

ガン、ショック! 試合に負けたら、チームの選手がひとり「ランダムで引退」、実数をつかって練習をさせてもらうらしい。チームの戦力が急落してしまうだけ。試合に負けた方がいいかも。

・・・で
うすうす
感じて
いたけど...

なんとビックリ 7つのミニゲームで選手を獲得するのだった!!

「君の最強チーム」では

お絵描き 勝負



●ルールはカンタンなんだけど、なかなかこれが難しい。なんだか僕もちゃんと書く気になってしまった。



●「お絵描き」は、自分の得意分野で勝負できる。

「君の最強チーム」モードでは、有名選手をスカウトしてチームを強化していくわけだけど、ただで仲間にできるほど甘くない！

そこで登場するのがミニゲームってワケ。前回の紹介で、野球とはあまり関係ないミニゲームがあることに「おやっ？」と思った人も多いと思うけど、これで疑問解決というわけだね。このミニゲームは、独立したモードとしても遊べるので「君の最強チーム」で選んだ前に挑戦しておくことといいかもね。



●「お絵描き」は、ミニゲームで勝負の1つで、試合中に選んでやることもできる。

的当て 勝負

このゲームで、できるだけ高い得点を獲得することが目的だ。



●「的当て」は、自分の得意分野で勝負できる。

ホームラン 競争

このゲームの中には、実際のプレイとは異なるものもある。そのひとつが、この「ホームラン競争」。



●「ホームラン競争」は、自分の得意分野で勝負できる。



●「ホームラン競争」は、自分の得意分野で勝負できる。



●このゲームには、いくつかの得意分野がある。その中でも、この「ホームラン競争」は、自分の得意分野で勝負できる。



●「ホームラン競争」は、自分の得意分野で勝負できる。

前号の残りは4つ、全7種類のミニゲームを紹介

まだまだ、新しいミニゲームがいくつかある。そのひとつが、この「ホームラン競争」。



●「ホームラン競争」は、自分の得意分野で勝負できる。

空手 早入れ 競争

●このゲームには、いくつかの得意分野がある。その中でも、この「空手早入れ競争」は、自分の得意分野で勝負できる。



雪合戦

●このゲームには、いくつかの得意分野がある。その中でも、この「雪合戦」は、自分の得意分野で勝負できる。



●「雪合戦」は、自分の得意分野で勝負できる。

インターネット時代の
ファミスタ人のために

NEW

ナムコスポーツ

試合後のお楽しみといえば、おなじみのナムコス
ポーター。いつもスポーツ新聞風の構成で楽しませ
てくれるけど、今回はちょっと違う。画面構成やア
イコンなど、パソコンの画面風の構成になっている
のだ。さしずめ、インターネット版ナムコスポーツ
というところかな。それに、変わったのは画面のレ
イアウトだけじゃない。試合結果のデータも、これ
まで以上にいくわく表示されるようになってい
る。試合の流れも、これを見ればパッチリわかってしま
うというスグレモノなのだ。

サッカーの試合の
ことをさぐってみよう

画面の上にあるアイコンを
選んでクリックすることで、い
ろんなデータや4コママンガを
見る事が可能。また、写真の
いらないところを
クリックすると、
データが変更さ
れしりする。



ナムコスポーツ
あつたてのナムコスポーツ

松井 決めたタイムリー

松井 選手
最低限の仕事
をしただけです。

2-0

より詳細なデータを表示

試合結果

これまでどおりの
試合結果画面。勝利
投手やホームランな
どの情報がわかる。
写真も反映するよう
に、編集の便利。大
変簡単もうれしそ
うだ！(あくまで目玉
機能だけだ。)

個人結果

どの選手が、何回
にヒットを打ったの
かなどが一目でわか
る。個人成績画面が
新しく登場。活劇し
た選手や、ダメだっ
た選手もこれでパッ
チリわかってしま
うというわけだ。

今月
のお忘れ
なく順位成績画面
も入手しました

同じくデータ関連とい
うことで、順位成績画面
もついでに紹介。この画面は順位画面で
は、それまでに決めたやコンピュータ
を相手に戦った試合の成績画面を見る
ことができてしまう。この画面を見て
くわしい情報を知りたいために、ひた
すら見るものみで。

●この画面の
人気が高い。ひ
たすら見るもの
みで。

4コママンガもデジタル風にアレンジ

大爆笑——とはいわないまでも、
ゲーム中の緊張感をときどきほ
ぐしてくれるのが、おなじみ4コマ
マンガ。ナムコスポーツがインタ
ーネット風に変更されたのにと
もない、この4コママンガもデジ
タル風に進化。アイコンをクリック
することで、1コマずつ楽しむこ
とができるようになった。



●おもしろいコマをタップすると
見たいコマへ。



●おもしろいコマをタップすると
見たいコマへ。

今月
のカッコイ
い?選手たちの動きは、
モーションキャプチャーでリアル

「ファミスタは、これまで選手の動きをモーション
キャプチャーで再現し、野球やバントのフ
ォームもリアルに再現しているのだ。これまでの「い
かにゲーム」ってカンジの動きも実感があつたけど、
リアルな動きはやっぱりいいもんです。



●これはモーションキャプチャー
の動きをリアルに再現する
ための動きを捉えている。

●こうやって、ひとつ
ひとつの動きも、コ
ンピュータのデータに
していき、リアルな
動きを再現する。



●モーションキャプチャーのデ
ータは、リアルな動きを
捉えている。リアルな
動きを捉えている。

開発者が語る

『

エル
テイル

の
人物と世界

新事実続々判明!!

(仮)

ついに公開! 全体

今回はついに「エルテイル」の冒険の舞台、セルトランド島の全体マップと登場キャラクターのプロフィールが公開された。タイトルや世界設定などにも若干の変更が加えられて「エルテイル」の世界もだんだん明らかになってきた

ようだね。ここでは今まで発表されていた資料をもとに、剣の国ヴェラグーン、商人の国アングルス、魔法王国ストーニアというセルトランド島にある3国の正確な位置を予想しながら、それぞれの国出身のキャラクターのプロフィールを紹介していくぞ。

精霊と魔法と失われた書について

精霊自体は目に見えず、力もない。人が精霊と契約することにより、精霊を媒介とした魔法を使うようになるのだ。他者の力となる「失われた書」は、精霊を超える存在について書かれている。魔法が世界の中心をなす大陸に、その「力」は開をもちあすのか。

剣の国 ヴェラグーン

セルトランド島の南にあるという設定から、けわしい山に囲まれた険悪な場所がヴェラグーンだろう。このきびしい土地が強い兵を育て、剣の国とまでいわれる国になったと考えられる。精霊使いも少数ながらいるようだ。



●剣の精霊使いとされる少年。主人公ジェンシャックのライバル候補とみられる。

●ヴェラグーンの姫君として知られる少女。ジェンシャックを助けるかわすのか?



商人の国 アングルス

島の中央の河口にある大きな街。いかに貿易の中心を感じたここを中心とした国がアングルスなのだ。おそらく人の出入りが自由の港だから、たくさん商売があるんだろうね。



●アングルの商人。主人公ジェンシャックのライバル候補とみられる。

N64 エルテイル(仮)

●イマジニア ●VPC ●音楽家 ●

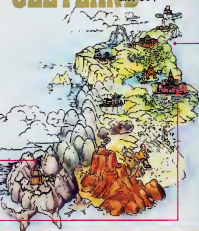
今年発売予定
発売予定

大好評の「エルテイル」特報第3弾! 稼働の舞台、セルトランド島の全体図や最終画面から元見せられ、事実上「モンスターイラスト」などなど、新情報をたっぷりお届けしてお送りします。もちろん本誌注目の常盤貴子インタビューもあるから、見逃さないでね!

マップと主要キャラクターの人間関係

CELTLAND

セルトランド



魔法大国 ストーニア

アングルスより北はすべて魔法大国ストーニアの領土のようだ。この国は魔法の使い手である、グレ

ン国に統治されている。ということは、魔法大国という名の国家は、やはりメルロード教団の存在にあるのか？ 主人公の出身地だけに、習熟を助けてくれる人も多そう。

●メルロード教団



メルロード教団の司教。主人公の父。主人公の母は、この教団の司教の一人。主人公の母は、この教団の司教の一人。

●魔法



魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。



魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。

●ストーニア城



この国は魔法。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。ストーニア城の王。

●ストーニア魔法



魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。

●レノス湖



魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。魔法の使い手。

2 最新画面でわかった2つのポイント

新たに入手した画面に、気になるポイントを見逃し！ そのうち画面左上の円は時計と精神力ゲージであることが判明したが、左下の4つのマークに関しては魔法石らしいということしかわからない。これらがどんな意味を持っているのか、とっても気になるね。

4つの魔法石

石の形から考えて風、水、火、土の4大魔法と関係があると思われる。数字はそれぞれの魔法レベルだろう。



時計と魔法の塔

中央の塔は主人公の精神力で、これが少いときは魔法力などが低下する。また塔体の構造の細かい場所の光る位置で時間がわかる。



3 仮想現実の物語空間を

A 表情豊かなキャラクター

キャラの表情が固定する。一見なんでもなさそうだけど、これってスゴイこと。目の動きや微妙な表情の変化で感情表現できるのは、90年代の3D技術だからこそののだ！ まるでモニター内に生人會が生きているように感じるほどキャラの存在感があるぞ。



●ジャンジャック
固定目の目、怖い
ながらもサリッとした表情で、不安
と緊張を表現。



●呪文を唱え終わって瞬間、
杖を振りかざして魔法の波動！
美しい表情をしていく。

B 街の人々にもドラマがある



●登場キャラには必ず何て書
き綴られているものがある。

「エルティル」には時間の流れがあるこ
とは、以前にもお伝えしたよね。今までの
RPGでも昼と夜で住人たちの行動が
変化したけど、このゲームはなんと昼夜
もリアルタイムに行動している！ つま
り、現住事に合わせて夕方帰って帰ると
いった、生活サイクルをひとりひとりが
持っているってわけだ。ここまでこだわ
ったRPGなんて、ほかにはないよね。



同じキャラでもセリフが変化

長時間同じ場所にいるキャラ
でも、時間や季節などの状
況によってセリフが変化する
ことがある。たくさんさんのセリ
フが用意されているのだね。



4 3D空間で生き生きと動くモンスター

ジャンジャックたち
に闘いにかかるモンス
ターの多彩なアクション
も、戦闘シーンを盛り上げる要素
だ。「エルティル」にはファンタ
ジー世界にふさわしい、幻想的な
モンスターが数多く登場。オリジ
ナリティあふれる攻撃で、プレイ
ヤーをドキドキさせてくれるぞだ。



●敵が倒れてからウ
グウと叫ぶ「グー
グー・グー・グー」って、面白い
動きと音で戦場
を彩るぞ。



●ドラム人？ それと
も別の人間？ とい
ったところからつぎと
は続いそうに感じ。



●とがっしり肩がギョウを運
搬させる。人間並みの体格が
あるから安心とわらうぞ。



●巨大な歯と攻撃力でのびのびの「ドラゴン」。「エ
ルティル」にもいろんなタイプがいっぱいいるぞ。



●アリの巣をたぐり、
フアンジャック
世界ではジャンジャック
モンスター、よね。



作り上げる、さまざまな演出

Q 臨場感いっぱいのリアルな動き

ボリゴンの特徴のひとつにあげられる、なめらかな動き。「エルテイル」でも当然。キャラは流れるような動きを見せてくれるのだ。しかもそれだけじゃない。動きはやっぱり人間らしい動きに近づけたもの。も

っとした動作もすこりリアルで、見ているだけでもしあわせな表情になる魅力たっぷり仕上がりだ。



●動きを聞けるときに音を流すに似ているなど、実の動きをデザイン

Q 物語を盛り上げる、リアルかつ大胆な視点

プレイヤーの分身となる主人公の視点。見る対象の大きさによって真実が変化。また、側に入るときは全体を見

ます視点からインサートズームアップするといった演出がある。こういった視点が演出がリアルな物語を盛り上げる。

少年の目線で物語は進む



街の風景を空想で



5 開発者の語る『エルテイル』世界の現実感

N64物のRPGである『エルテイル』。大須賀氏というイマジニア社内でも、N64の開発に特に詳しい人物を迎えて、その開発はますますトリップアップしている。電撃では新しく発表された資料に基づき、開発者の立場で語る『エルテイル』の世界観を聞いてきた。

——『エルテイル』ではキャラたちの存在感

が強いような気がするのですが。
大須賀氏(以下 大) 古い表現ですが、『エルテイル』では「仮想現実」という概念の世界を作ることをテーマに開発しています。
『エルテイル』では画面内の仮想世界で、人々をあたかも自分の分身の毎日の生活を送っています。その世界の中に、たまたまプレイヤーである主人公・ジャンジャックがいて、ある日、宿命を背負って冒険に出ることになるのです。

本間氏(以下 本) 主人公以外のNPCキャラは約130体いるのですが、彼らはいつも普通生活を送っています。漁師は毎朝早海に出かけて、夕方には魚をつかまえて帰ってきてますし、鍛冶屋はあまり話さないいじめな兵士も、酒場にくり出して酔っ払った夜には、多くの情報を知ることがあります。

——キャラのひとりひとりがおもしろい世界を持っている、ゲームの中で無意識にしているということですね。

大 そういったしっかりした世界の中でこそ、プレイヤーはそのゲームの中で自分が置かれているというリアルさを感じることができるようになると思います。『エルテイル』では、そういったプレイヤーが感情移入するための



イマジニア 開発プロデューサー 大須賀 篤氏
『プロレック』『星の王子様』などイマジニアN64開発の中心人物。今作から『エルテイル』にも参画

「場」を作ることによって使っています。
本 NINTENDO64ならではの画像表現と、3Dステッキを使うという特長な入力方法で、今までのRPGとは違った現実感を出せると思います。実際にプレイしてもらうには、もう少し時間が分かれますが、期待を裏切らない作品に仕上げていくために日々努力しています。もう少しお待ちください。



イマジニア 開発プロデューサー 本間 一郎氏
代表作が『G・O・S・S』など。現在『エルテイル』の開発に責任を負っている。

『エルテイル』に関するイラスト・質問募集中!!

〒115東京都文京区神保町1-1-1 電通YWCA会館 電通NINTENDO64編集部『エルテイル』開発部に郵送。Eメール

長田社長、熱き思いを語る!!

新作発表会にはゲームコの長田代表取締役も出席。「アメリカ、ヨーロッパ、日本のすべてで「トップギア・ラリー」をヒットさせた!!」と、このソフトにかけた意気込みを語った。



■長田社長は、このゲームの企画・制作に深く関わっている。ゲームコの代表取締役。

凝った演出に注目してほしい!!

——土井むりなどの演出がすごいですね。

佐野：いやあ、土井むりには苦労しました(笑)。いろんなパターンを用意したんですけど、結局いまいちのバターンに落ち着きました。土井むりはデータ量が大きいので、これをするとうしろにも処理スピードが落ちちゃうんですけど、いかにもスピードを落とさずに、土井むりっぽいグラフィックを表現するまで、非常に苦労しました。

——ほかにグラフィック関連での苦労は？佐野：やはりコースですね。NINTENDO 64の機能のおおかげで、ほかのレーシングゲームのようにぶるついたり、いわゆるゲームっぽい視覚にはなく、きれいでなめらかな画面が作れたと思います。



編集部対抗ゲーム大会に本誌編集部参戦!!

新作発表会で開かれたゲーム誌編集部対抗のゲーム大会。各ゲーム誌の編集部が自慢のゲームを披露する数少ない機会。もちろん我々「電撃NINTENDO64」編集部も、この大会に参加してきたぞ。

参加したのは、我々編集部の中から選ばれた戦士たち。彼らはこの日に備え、日々特訓を重ねていたのだ。

「おまえら負けたら地獄」という編集部の過

——俺にはほかのゲームに較べ、画面全体の動きが非常にスムーズですが、何か新しい技術が使われているんですか？

佐野：これはNINTENDO64のスムーズな動きと、BOS S社の技術力によるものが大きいんですよ。ほかのレーシングゲームでは、カーブに車がふしかかるもコースがカタカタして見えますが、「トップギア・ラリー」ではそういうことがまったくありません。このコーターの見せ方は非常に苦しまましたが、細かいことは金銭面なので言えません(笑)。

——コースといえば、このゲームではほかのレーシングゲームのようにコースの周りにギョウラーなどが登場しますが、何が理由があるんですか？

佐野：ギョウラーは今後はあえてなくしました。ほかのレーシングゲームを見てわかるように、人というのはどう作っても怖ろしくなってしまうんですよ。それにリアルに作ろうとしてポリゴン数を多くすると、今夜は中心の処理速度が落ちてしまう。だったら、その分ほかのところに充実させよう。

——ゲーム中に登場するコースは、実在するものをモデルにしているんですか？

佐野：モアレにしたコースは、特にあ



りません。私が「こんな感じのコースがほしいんじゃない？」とデザイナーに伝え、それを元にデザイナーが想像力しながら作ったという感じですね。

——特に気に入っているコースはありますか？

佐野：「ジャンダル」コースですね。もともと「ジャンダル」コースは特別な扱いにしようと思っていたんですよ。実際のラリーでは、路面を走ることはあっても、ジャンダルなんてありませんよね。最初は「ジャンダル」コースは同じコースにするつもりだったんですが、実際に走らせた瞬間に感動したので、これは最初に出したいなと(笑)。

——プレイした感じとして、ほかのレーシングゲームに比べてコース全長が少し長いように感じられますが。

佐野：従来のレーシングゲームは確かにコースが短いんですよね。今回はラリーゲームということなので、ちょっと変えてみたくて。本来ラリーというのは、ポイントからポイントへ進むレースで、同じコースを走るということはない。その印象を強く出したかったので、少しコースを長めに設定しました。

——コースには、ショートカットもたくさん用意されていますね。

佐野：ショートカットは、攻略をよりおもしろくするために積極的に入れました。

い声援(笑)に連れていかれた。金銭を出したふたり。レース開始の瞬間が近づくと、それぞれの顔に不安が広がる。

そしてついにレースが開始。さすがゲーム誌編集部から選ばれた強者たちだけあって、去年なんなくコースをクリアしていく。最後に勝利を決めたのは、どれだけショートカットを全部知っているかだった。

残念なことには我々編集部の精鋭は、その勢力も乏しく、ともに勝つことができなかった。そしてこの後、彼らが敗北にされたかどうかを知る者はひとりもいない……。



■一番手前で自分の部屋でコントローラーを握っているのは佐野社長。レースの開始は「よしよし、がんばって下さい。トコ」。

BOSS社開発スタッフは語る!!

「トップギア・ラリー」では、プレイヤーにレーシングゲームの新たな体験をしてもらうために、たいへん複雑な基本システムを作ることになりました。結果、開発に多くの時間を費やしました。しかし、このシステムのおかげで、より速く走るための車の操作、強化する実験など、私たちが実現したかったことができ、

今までにないスリルが味わえる、レーシングゲームに仕上がりました。グラフィックは、大きな挑戦でしたが、N64の機能のおかげで美しいコースや車を作ることが可能になりました。グラフィックのきれいは、N64の中でも一番だと自負しています。(BOSS社「トップギア・ラリー」開発責任者 Mr.Colin Gordon)

天候の要素は最初から構想にあった

佐野：しかし、ショートカットを運んだ方が有利と思われがちですが、そうではないんです。ショートカットの方が距離を落とさないといえない、難しいナラが必要になります。対戦時は、どんなコースを取るかが重要です。——「天候」の要素を入れた理由は？

佐野：最初からそれは入れるつもりだったんですよ。せっかくラリーゲームを作るんですから、本場のラリーって、いろんな場所を走らなくて、その場の天候もさまざまですよ。そんな中であらゆるシーンを走っていくのが理想的なので、天候はぜひ入れたかった。特に雪はどうしても(※3)。そんなわけですから雪を入れる

ことに、それに合う砂や雨などの天候を入れました。この点でも、NINTENDO64の機能をフルに生かした上と思っています。雪の中のラリーなどは、車が路面をすべっていく感じなどがよく表現されています。

——土はむやみやたらなわけにも、いろいろ細かい演出が用意されているようですが、

佐野：そうですね。このゲームではガードなどに車がつくからと、ボディガード車といった演出も用意しています(※4)。レース次第では、かなり面白い結果になったと思います。いかにきれいなボディのままでコースをクリアするかも、楽しみ方のひとつになるでしょう。あと細かい演出という点では、車の動きには非常に気を使いました。いままでのゲームでは、車がコースの土を「走っている」のではなく「押し

ている」という印象の強いゲームが多かったのに、このゲームでは、タイヤが地面に接して動いているというように見せようという努力をしました。

——今の対戦モードは2人対戦というのですが、

佐野：「トップギア・ラリー」のクリエイティブのグラフィックを4分割で見せようとする、かなりわかりにくくなってしまっているんですよ。「マリオカート64」はキャラクターもなのでも自分が操作しているキャラがすぐにおかっている、こちらはそうで、やはり図解は2分割までかな、ということで(※5)。

——「トップギア・ラリー」ではイベントショップ(オリジナルの車を作るモード)の機能が非常に充実していますか。



『トップギア・ラリー』イメージガールについて決定!!

発表会で行われたイメージガールコンテスト。女王な投票の結果、『トップギア・ラリー』のイメージガール3人が決定した。彼女たちは、今後、ゲームショップを始めて、『トップギア・ラリー』のイベントに毎回登場していくぞ。



●美人のサングラスのモデルさん(2人、右の2人は同じモデルさんです)。

●コンテストでは、お馴染みのモデルさんたちが登場、かなりいいですね。





すでに840Dで 「2」が始動?

ひとつのペイントゲームなんです。

——確かに自分のオリジナルカーを作れるというのは魅力的ですね。

佐野: そうです。自分のオリジナルのロゴマークを作ったりしてくれちゃ楽しいですよ。(笑) それに自分の車が「東京台の上に乗っているところを見るとやっぱりうれいんですよ。」「ペイントショップ」は、正直的には多く使っているんですか?

佐野: そんなことはないですよ。あの部分は本編であるレース部分とは切り離された部分なので、特に影響はないんですよ。

——「感動バック対応」というのは前から?

佐野: いえ、最初はありませんでした。開発は2年前からですから。(笑) 開発の途中で「感動バック」が登場したので、これに対応させるともっとおもしろくなるかなって。

——今回開発資金で発表されたのは、海外版「トップギア・ラリー」はアメリカ、ヨーロッパ、日本の順番で発売される) ですが、海外版と日本版では変更点などはあるんですか?

佐野: 使用できる車の種類が多少変わります。

あくまでアメリカでは、4000販売30万本を見込んでいます。

——今後、「トップギア・ラリー」がシリーズ化されるということとは?

佐野: 考えています。(笑)。

——「トップギア・ラリー2」が840Dで発売されるなんて可能性は?

佐野: ツラツ、どうでしょうね。もし「2」を作るとしたらもっとセーブできるデータなんか増やしたいなあ。システム的に苦しいと思うけど、ぜひやってみたいですね。

——では最後に読者に何かメッセージを。

佐野: レーシングゲームを好きな人はぜひプレイしてください。そしてグラフィックに見てください。最初にはコースを長いと感じると思いますが、これをやった後ではかのレーシングゲームをやるのが楽しくない感じがする絶対的自信作です。

海外と日本では、やはり人気のある車種が変わってきますので、また以降では、表示が日本語になり、だいぶわかりやすくなると思います。難易度やコースなどは変わる予定はありません。

——アメリカでの「トップギア・ラリー」の人気はどうなんですか?

佐野: いいですよ。とり

「トップギア・ラリー」をキミの目で確かめてみよう!

ゲーム雑誌の自信を持って世に送る「トップギア・ラリー」!

そこで本誌では、この「トップギア・ラリー」の体験モニターを募集します。いまだレーシングゲームに満足できない感じている人、レーシングゲームなら誰にも負けないと夢中できる人の応募を待っています。自分の目で、身体で、「トップギア・ラリー」のすごさを確かめてみようじゃないか!

●曜日/12月下半旬を予定

●地域/札幌、東京、名古屋、大阪、福岡で計50名を予定

●応募方法/ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号・希望の場所を明記して、編集部「T B R モニター」係まで(10月6日必着)。

モニター大募集!

※本誌「トップギア・ラリー」の体験モニターは、本誌の編集部に送ることで応募可能。



さあ! このふるえる感動を確かめてみよう!

『トップギア・ラリー』in 東京ゲームショウ'97秋

9月5〜7日に開催された東京ゲームショウ'97秋のゲームコブースでは、一般ユーザーには初めてのとなる「トップギア・ラリー」の体験プレイができたのだ。

ははは完成後のロムでのプレイができておいて、多くの来場者が大層モニターにクイズがけになっていたぞ。

そしてなんと今回初めて、日本版(新作開発会がプレイできたロムは、アメリカで発売される、海外版だった)が1本だけ出展されたのだ。この日本版は、メーカー表示やコース名が日本語になっていたり、車種が入れ替わっていたりと、日本向けはアレンジされたものになっていたぞ。



●●会場では、イメージカラー(白・青・黄)で統一したアドバンスもあり、イベントならではの他の興奮も味わえたぞ。

キミはどのふよで ぷよぷよする？

天才アモが面白い「ひとりぷよぷよ」や、おなじみの「ふたりぷよぷよ」など、これまであったモード

はもちろん、新たに加わった「かちめきふよぷよ」まで、ひとりで大人げても遊べる充実のモードを紹介しよう！

ストーリーも楽しみたいから ひとりでぷよぷよ

「バトル開始の天才アモがめもらしい」「ひとりぷよぷよ」も、右のワールドマップを1人の主人公が冒険していくストーリーモードだ。



ふよSUNワールドマップ

やさしい

ドラコの休日



みつう

アルルの冒険



むずい

シェソの逆襲



やっぱり対戦で考えたから ふたりでぷよぷよ



■1人からのやっと思ひの使うキャラを、アモやアモで2人になったキャラを使う。

やはり「ふよふよ」といって面白！ 新登場の「太鼓ふよ」によって、初心者にも簡単に大きな点数がでるようになった。全18キヤッチごとに異なる演出や連鎖ボイスが、熱い戦いを盛り上げてくれるぞ！



ふよらーの王者になりたいから かちめきふよぷよ



■人数が足りない時は、COMをぶつけて勝ちを収めることもできるぞ。

この「ふよふよSUN版」で初めて実装したモード。試合は最大18人までが参加できる舞台裏をトーナメント方式。大勝績によってふよらー大会を闘くことも可能。もちろんひとりづつで遊べるぞ。



いろいろ勉強したいから

とことんなぞふよ

フィス版で出される問題を解いていく「パズルモード」も、人気が高い。初心者にもわかりやすい練習モードと、2人で競争して解いていく対戦モードが用意されている。道順の組み方をここで勉強しておくこともできるぞ。



境界に挑戦したいから

とことんぷよぷよ

又子このろ、このことA/ふよふよをやりぬきたい人のためのモード。半永久的にぷよぷよが降りてくるので、どこまでがんばれるが自分の限界に挑戦しよう。

境界に挑戦したいから

とことんぷよぷよ

又子このろ、このことA/ふよふよをやりぬきたい人のためのモード。半永久的にぷよぷよが降りてくるので、どこまでがんばれるが自分の限界に挑戦しよう。





500mスピードスケート

スタミナを消耗しつづ。ランボ
よく氷の上を滑っていきな!

「滑って行こう」といって
氷面がビクビクはれ、ひたひた
滑り始めればスピードと滑って
けるため、スタートダッシュがス
イムを大きくとることに注意

す、ゲームでは、RとLキーを
使ってブレインするけれど、押タイム
を出すのはそう簡単なことではな
い。スタートダッシュに注意し、実
力が試されるのだ。

トホホホ スタミナには 注意

この競目には、パワーとスタミナ
の2つのゲージが影響する。スピー
ドを出したいからといってどん
どん加速してしまえば、レース終盤にス
タミナ切れを起こしちゃダメ!

操作方法はLとR

LとRキーはそれぞれ足に対応し
ている。キャラの動きを見て、タイミ
グよく交互に押しつづ。キャラの動
きと滑タン操作が合わないと、力が入
りまわらず、スタミナだけをロスして
しまうハメになるので要注意!



↑レース画面には操作方法も表示されるぞ。



気になる種目を連続写真で紹介

このゲームはN64とともにPS
でも発売されるんだけど、収録さ
れる種目は微妙に異なっている。
ちなみにN64だけで楽しめるのは
スノボのハーフパイプとジャンプ
のノーマルヒルだ。また、プレイ

できる種目のなかで、ジャンプリ
レーンが通っているのが、エアリ
アル。他の種目がより速く「流く」
をめざすのに対して、エアリアル
は技の難度と楽しさを競うもの。
その華麗な演技をごらんあれ。



ゲームの2周目を目指すにはこれが必要だから長い。たとえばスケートも、上で滑ったときと同じときを押すだけなのに、どのタイ
ミングで押せば最大の力で氷を蹴れるのかがゲームに設定されている。ハイテンやエンヤや滑りになるのは嬉しいけど、

実況サッカー TACTICAL ADVICE

タクティカル
アドバイス

大人気発売中の「実況ワールドサッカーⅢ」を、攻め方からテクニク解説！ これを読んでゴールをめざせ！！

N64 実況ワールドサッカー 3
●コナミ ●タカラ ●KID 区

● 聖徳太子

547

中央突破か サイド攻撃か!? 攻め方別集中講座

① サイド攻撃

このゲームの機軸のほとんどは、サイドからのセタリングにより生み出される。攻め方としては、サイドメニューを使って相手のマークをスーズし、ライン間からタダのスルーパスをFWに送るのが基本。対人戦なら、相手サイドバックが上がりた裏に、タダのロングボールを放り込むのも有効だ。これらのパスも、FWがセンターバックから離れる形でボールを受けられるようにパス出しをしよう。

サイドに流れたF.W.にボールがつく
れば、セナリングまでもうすぐ。
マーカーの位置によって早めにセナ
リングを上げたり、一度かわしてから
上げるなりして、ゴールを捕らう。

FWをスルーバスで
サイトに動かせ！

サイドからFWにタテのスルーパスを出すときにはセンターライン付近からがよいのだ。あまり前線に入ってから出すと、FWが中央に切れ込みを脅かするので、スルーを出しても、中央へパスが流れてしまう。このパスは、カットされる



2 中央突破

FWの能力が高いチームなら、中央でも攻撃を仕掛けてみよう。

やうな文型の基本は、O F の間を
 受け付けようとするノブ・バスカ、F W
 と両手 F が取り合う長めのロング
 スを使うこと。どちらも口 F にカッ
 される音が悪いので、カウターカ
 ン部 F が離れたころに使うようにじ
 ゅ。どちらの F もセンターサタ
 リが遠くに出るのがポイントだ。別
 子 F 一つでなごうとしても、ボーン
 が音でつながることが多いので、
 あまり声踏ではない。中央を突破さ
 れた後にカウターサタリ。コッス
 ながらのわが子 F ミュービーだ。

口Fの枚数を減らしてからスルー

タテのスループスは相手のディフェンスラインが口に入った「スイーパーがチェックに上がって来たときなど」に通しやすい。センターに2人以上相手が残っていると、ほとんどカットされるぞ。シーダーで相手のためを思い、とてはな



関連項目 [効果的なサイトチェンジをめざせ！](#)

「質問ワールドサッカー」は、中国のプレッシャーがきつく、なかなかボールを前に運ばない。そんなときは、一気にサイドチェンジで逆サイドでの攻撃に切り替えよう。つながった瞬間にタテにスルーを出すと、FWのマークが外れていることが多い。



切り取ってDFを貼り

サイドを突進して相手DFと一
になったら、前進から次の品に
切り替える。3秒くらい待ちなが
らフリーになれるはず。同僚が
出して、切り返しのタイミングを
覚えておこう。



● 練習項目

能力が高いうちWがいるチームは、マテへのロングボールの送り込みやゴール前のスループスなどの攻撃を使うのも得意のひとつだ。

※突然死で、準主コール前にロケットパスを奪取の場合は、なるべく自陣から、相手CBが上がりぬのと同時にロケットシュート(ボタン+円)を果てに押して、OFの欄に押し付け画と機動させる。少々難しくなっている、足もとにボールが入らない場合でも、強いFWなら相手DFを振り回してそのままキープできるはずだ。ちなみにサードで放り込める場合は、C区画内で機動が、



ダイターン3 見参



■機体サイズより、ダイターンゼファーをより際立たせた決定的ポーズとも。

全長120メートルもの巨大ロボット

「機動戦艦ダイターンⅡ」より登場、豪華機隊のダイターマー。機動戦艦隊のダイターン、そして巨無大巨のダイターンⅢにまで発展。ロボット界の巨匠はなんと120メートル。自衛隊の力を借りて作り出す超巨大ダイターン・サンアタック（とダイターン・クラッシュ）は格闘力満点。格闘者である機動方式のモーターから、簡単に大暴れし、戦いどころ。方丈以外にも、戦艦のギョリリン戦艦から仲間たちが援護することも可能であった（メインコックピットの故障によりギョリリン・トップの4人でダイターンⅢの手足を別々に操縦するなんてこともあった）。戦術者は方丈の父、戦艦戦艦。トーンザワサーとコリスが率いるメガノイド軍団と対戦し、戦い続ける。

このゲームのメインキャラクターともいえる存在。機体を並かしたパワフルかつダイナミックな動きで敵を圧倒する。攻撃力、防御力ともに最高クラス。原作と同じく凄腕な動きとコミカルな動きを合わせ持つ。さまざまな表情をプレイヤーに見せてくれる。サンアタック、ダイターンゼファー、ダイターンキャノンなど、必殺技の動きの速さ、破壊力もばっちり再現。機動ポーズとして見せるジャベリンやダイターンファンを使っている人見知りなど、あちらこちらに原作ファンならニヤリとするような演出が施されているぞ。変形シーンのデモつきだ。



■ダイターンゼファーの機体は、機動ポーズとして見せるジャベリンやダイターンファンを使っている人見知りなど、あちらこちらに原作ファンならニヤリとするような演出が施されているぞ。変形シーンのデモつきだ。



■ダイターンゼファーの機体は、機動ポーズとして見せるジャベリンやダイターンファンを使っている人見知りなど、あちらこちらに原作ファンならニヤリとするような演出が施されているぞ。変形シーンのデモつきだ。

変形シーンもバッチリ再現!!

MONTHLY
シス伝聞
最新情報
ANALYSIS

「連携技」で相手をたたきのめせ!!

登場するロボットは、それぞれにいくつもの連携技が設定されている。これはパンチやキックといった基本的な攻撃に武器での攻撃を組み合わせた技で、すべて決まると相手をダウンさせられるというもの。写真は円-1の連携技のひとつ「G.T.シュート」だ。連撃ののちG.T.リボルバーを撃ち込んでいる。さらに連携技と必殺技を組み合わせれば、さまざまな攻撃が行える。



■円-1と連携技という組み合わせを持つ円-1リボルバーの連携技だ。

別角度から連携技のキレを分析



■最も早いヒットすると、図のように1連撃となる。連携技の連携の順番がヒットすると、両方が同時に撃つ演出となされる。ダウンも入るもので連携技が有利なものだ。

デュアルな世界の 仮想対戦に アクセスせよ!

最新画面



ついに到着!

独特の世界観を持った対戦ACT「デュアルヒーローズ」。その最新画面が到着したぞ。以前紹介したときよりも数段グレードアップしている画面に注目してくれ。この写真を見ながら、もう一度「デュアルヒーローズ」の世界にアクセスしよう。



N64

デュアルヒーローズ

●バニオン●ACT●専売決定●

年内発売予定

価格未定



2つの世界で戦う 「デュアル」な世界設定

巨大な敵が地球を襲い、荒涼とした大地が広がる近未来。突如地球を侵略、征服したエイリアンたちに、特殊スーツを身に着けたヒーローたちが戦いを挑む…。主役は、とあるゲームセンターで、この

ヒーローが戦っている仮想世界に参加するゲームをプレイすることになる。戦いの相手は、バーチャルゲームと可ばれる仮想人物を持つプレイヤー。そこは彼らと、彼らの属するヒーローを操縦し、二つの陣営に分かれ合



●色バーチャルゲーマー注。両意とするキャラを1人ずつ抱えているのが、

10. <http://www.ck12.org>

格闘ゲーム初心者でもOK!?
技の入力は超簡単なのだ

両行きのある30ステージを前夜に移動し、相手のスナを突いて勝負を仕掛ける。これが「デュアル」の魅力だ。その技の戦、全キャラ分で行なうのだ(笑)。こんなに技が

豊富にありながらも、操作は簡便に
なっていて、A・B・Cボタンと
トリガーと30スティックの簡単な
組み合わせで操作できるのだ。例
え、あまり対戦格闘ゲームをプレイし

い人でも簡単に遊べるぞ
モードは、ストーリーを追
う「アドベンチャーゲー
ム」、2人で戦える「対
戦」、そして「練習」の3
つが用意されている。



●お料理の入りは、とても簡単
シンプルなお店の組み合わせ
と、ユニークな組み合わせで
お料理を楽しむことができます。

■両足の歩法違い - 歩きの振り
技が、クローン必勝レクに作例
この後、オマジナルコンボに同
じくともより。



オリジナルコマンドを探せ！
入力したコマンドが確認できる親切機能付き

練習モードでプレイするときには、画面下には何もない。そこには使用したボタンや8Dスティックの入力状況が、ボタンを押したり8Dスティックを動かすたびに数秒立って消えるのだ。「これを覚える」

が、プレイすれば、新しい環境を
発見することもできるだろう。
なお、相手となるキャラはこれら
に攻撃を仕掛けてこない。ボート
のことはさて置き、おそろひ必
死の闘いにいそいそ。



世界の壁を乗り越えろ!

GOM
F32



で夢舞台に
挑戦

発売まで約1か月となった「イレブンビート」。今回は

外国チームと日本代表チームとの対戦の模様をくわしく紹介。また、自分の思いどおりにクラブが作成できるエディットモードも解説するぞ。

N64

「四一ダイレブンビート1997」

10月24日 星期三

448, 449

気分は
ワールドカップ!?

日本代表チームの相手は
世界各国の強豪チームだ!!



●小宮とカズの見事なコンビネーションで、強豪ドイツから1点をゲット。彼等がこんなことが出来たらどんなにいいことなり

「イレブンビート」では、正式な日本代表チームが使えるというのは、本誌で何度も紹介したので知っているよね。でも、その日本代表チームの対戦相手は「リーグのクラブだけなの？」と疑問に思っていた人も多いはず。もちろん「リーグのクラブ」とい

対戦できるけど、それだけじゃありません。日本代表を使って世界各國の強豪とトーナメントを戦うことができるのだ。ワールドカップ最終予選で盛り上がっている現在、このゲームで本戦出場を夢先にかがえてみるのもいいんじゃないかな。



がんばれニッポン!!

世界との戦いを
史上リプレイ

ここでは、日本代表チームの
栄光の戦績を絵とリブレイして
おの情事は涙・戦況。これは
アしたものの、次第の戦況は
ラジも。先取点は取られたもの
記憶勝利。そして、準決勝の
アにも勝利し、最後はベルギー
山山の決勝点で優勝。ついに日
本が来たのだ！



■日本の水産のライバル
である韓国。こういう大
国台では負けるわけには
ありません！



●2名のメンバーを揃えて、チームと戦えるなんて、2人で、なんと合戦勝利することまでできた!

途中経過



■ 黒い最終の時のリー・アム、必ず太く
イテリアやイン・クラフは腕も残って
います。……力には敵したくないです。

コレでキミも クラブオーナーだ

「イレブンビート」のウリのひとつが、このオリジナルクラブエディットだ。このモードでは、クラブ名から選手の名前までもエディットすることが可能。もちろんコントローラパックにデータをセーブできる。作ったそのオリジナルクラブは、既存のチーム「リーグクラブ」と戦わせることができるのだ。



●このモードでは、クラブ名から選手の名前までもエディットすることが可能。作ったそのオリジナルクラブは、既存のチーム「リーグクラブ」と戦わせることができるのだ。

エディットモードで オリジナルクラブ作り!



●このモードでは、クラブ名から選手の名前までもエディットすることが可能。作ったそのオリジナルクラブは、既存のチーム「リーグクラブ」と戦わせることができるのだ。

エディットできる項目はこんなにいっぱい!

クラブ名	試合、リーグ名、ユニフォームなどを変更できる。クラブ名のほかにも、ロゴのデザインも変更可能。	ユニフォーム	試合で着用しているユニフォームは12種類。もちろん、ユニフォームとロゴのデザインも変更可能。
カラー	クラブのユニフォームカラー、ゴールキーパーのユニフォームカラーなどを変更できる。また、試合中のフィールドの色も変更可能。	マスコット	試合中に登場するマスコットは、試合中のフィールドの色も変更可能。
フラッグ	試合中に登場する旗のデザインも変更可能。また、試合中のフィールドの色も変更可能。	選手	選手は、試合中のフィールドの色も変更可能。また、試合中のフィールドの色も変更可能。



あなた好みのチームになります

システム CHECK

ここでは、システム面をくわしくチェックしておこう。こんな細かい設定ができるのも「イレブンビート」のすごいところなのだ。

●細かい設定が自在です!

試合開始前に設定できる項目は10種。スタジアムや天候、開始時間などを細かく設定できる。オプションでは、画面上に表示されるレーダーを固定することや、操作している選手のカーソルのオンオフが設定可能。また、オリジナルテーマメント



●ケガやファールもあります

リーグ戦やトーナメントでは、試合中にファールをすれば、次の試合に罰金や失格など科せられる。ケガをした場合は、次の試合に出場できないけど、カードをもらった場合は罰金や失格など科せられる。また、試合中にケガやファールをした場合は、次の試合に出場できないけど、カードをもらった場合は罰金や失格など科せられる。また、試合中にケガやファールをした場合は、次の試合に出場できないけど、カードをもらった場合は罰金や失格など科せられる。



準決勝・戦勝のブルー VSイタリア



●準決勝の戦勝。後半、なんと1人1人を取りつた。そのまま守りきって勝利した。

決勝・西ヨーロッパの雄 VSポルトガル



●これに勝つのは、というプレッシャーを感じながらプレイ。最終的にゴールで勝利した。



N64に
初登場!!

HEIWA
パチンコ界
64

仮想店舗シミュレートでウデを上げろ!!



●夕方に西のぼちもち
人、野山に黄色に染
まる。「入道」と「雲霞」
として「筆習」の二つ
の手紙で送る。



●まず、この地図のどのパシコ湖に入るのかを決めるところから始まる。お湖は大、中、小の3段階が用意されている。

NG400のパチンコ実機シミュレーターである本作は、パチンコ台をゲーム上で体験できる。りちもんりのこと、いつどの店でもパチンコを打てば玉が出るのか、といった要素までも現実世界をシミュレートしているところが強



町が甘くなる。この日は、町が甘くなる。



●このようにして、おぼろげながら、
夢によって、おぼろげに、空い
ている世界を、ぼんやりと

**人気機種4台がリアルな
ポリゴンで完全に再現!!**

今も生産されている台は業界最大のメーカー「平和」から出ている「CR・サクセスストーリーSP」、「レモン弾」、「美女大集合2」、「CR・五ちゃんワス」の人氣を機軸、いずれの台も本物に忠実なポリゴンで再現されているのだ。釘をささぎよく押すからチェックして、それぞれの機軸を存分に発揮することだってできるのだ。



Figure 1

見よ!! このこだわりの演出を!!

ハニドル



食のバンドルを減半して肉類で補填することもある。これはセロトニンの分泌を抑制してしまう。

המחלקה



■データリンク「サビダス」の価値により、その曲の曲調や状況などを組み替えることもできる。

N84ソフトのラインナップ充実を証明するかのよう
に、パチンコ実機シミュレーションゲームがいよ
いとお目見えする。フルポリゴンによる実機の完全
再現はもちろん、時間の概念までもも組み込んだ
仮想店舗のシミュレートによって、実機のパチンコ
シミュレータがN84によって実現した。

N64	HEITWAパチンコワールド64 ●アムチュラス/シロウエイシステム●ETC●HM	11月下旬発売予定 価格未定
------------	--	-------------------

多角的視点で細かい
釘チェックが可能!!



新日本プロレス 闘魂炎導

長州や鶴本といった人気選手が実名で登場するプロレスゲーム。こだわりの本格的な内容を紹介しよう！

N64

新日本プロレス 闘魂炎導

●パッド1 ●SPAC ●音量調整

本内蔵光ディスク

価格未定

新日本プロレスを題材にしたポリゴンプロレスゲームだ！

新日本プロレスの高級選手たちが実名で登場する、リアル志向のプロレスゲーム。その内容がやっとなじみやすい。写真からもわかるように、ポリゴンで作られたレスラーたちは本物そっくり。タッグマッチやバトルロイヤルまで楽しめるから、自宅で新日マットの熱き戦いを体験

することができるのだ！

このゲームはほかにも注目できる点がある。コントロールバックには、ゲーム中で獲得したベルトのデータ（防衛回数など）も記録することができるから、ベルトの価値を友だちと比べて競うような、これまでになかった育成ゲーム

的な楽しみ方をすることができるのだ。

うーん、ここまで考えられているとは……これこそファンが待ち望んでいたゲームだね。

モードも充実！バトルロイヤルまで選べるのだ

新日本プロレスで実際に行われている試合形式をゲーム上に完全再現。「IWGP」のベルトをかけた戦いだってできるのだ！

「IWGP」

対COM戦用の専用試合。シングルマッチ後の「1 IWGP選手権試合」とタッグマッチ後の「1 IWGPタッグ選手権試合」が展開されている。実際のシングルのベルトはヘビー級とジュニアヘビー級とが分かれているが、ゲームでは区別がつかない。また、試合中に発生するダメージは、試合中に発生するダメージが軽減されるから、フ

エンタテインメント

COM戦と戦ったり、互いに切磋琢磨しあうこともできる。シングルマッチ後の「タッグマッチ」そして、互いに切磋琢磨しあうこともできる「バトルロイヤル」の3モードが楽しめる。なお、タッグマッチ戦にはCOMをパートナーにすることもできる。本人でプレイするときと、本人がCOMとCOMチームと戦ったり、それとCOMをパートナーにして戦ったりできるというわけだ。このほかにも、他の試合形式も展開するため、プロレスゲームの発展、ここでもゲームに育れるといえるだろう。



●試合中のジャンピングヒップアタックが華麗な様子。遠くから見るとV字状と間違えてしまうほど迫力があるのだ。

新日を代表するレスラーが総登場！ 小川直也も参戦!!



ここで、現時点で注目している登場レスラーを紹介していこう。前IWGPヘビー級王者の鶴本貴也。nww軍団の日本支部長である鶴田正輝。その盟友グレート・ムタ。ムタの正体でもある武蔵野。今年のG1を制した佐々木健介、他のもうひとつの関であるババ・ウォリアー。平成無敵軍を率いる越中詩朗、ジュニアヘビー級の強豪前特サシダー・ライオン、石段の生闘士タイガーマスク（現代）、昨年1月4日に引退する長州力、長州と名勝負大敗戦を繰り広げた藤田政男、といったレスラーが登場する。他にも天山広吉、中西隆、小島敏之の存在も確認されていて、さらには元・奧運実業団選手に上りて現役はプロレス闘士として活躍している小川直也も本参戦するというのだから……まさに感動モノだ！



●今年の4月12日にプロレスマッチアベニューを果たしたばかりのババ・ウォリアーも登場。写真はnwwオリンピック、SDC。

MOTHER3 TIMES

 モーザリールタイムズ
MOTHERTIMES

Vol.2

SEP.22.1997

DENGKI NINTENDO4



Only Real Live Music in this Land

Now Performing

DCMC

on Tour

Don't miss this fabulous Live Band

Visitors Welcome

- 9月のトップニュース/D.C.M.C.を浜辺でキャッチ! ツアー直前の心境を語る!
- インタビュー/ハル研究所「MOTHER3」開発チームの素顔に迫った!
- ピープル/糸井重良氏、64DDソフト開発に関する重大声明を発表か?

General Manager Announces Statement!

●総監督、声明を発表!



完成が噂される「M3」。そんな中、総監督糸井氏が開発を忘れて約3年とものウツサが...

本紙の取材に対し、氏は声明を発表した。「どうも、私自身の誤宣によると、現在、あちこちの水面下で作られているゲームは、すっごい面白いもの。いいぞいいぞ!」...謎である。

!! of Mysterious Panel Cartoonist Unmasked!

●謎の! コマ漫画家、正体わかった!



大人気の1コマ漫画「マザーさん」の作者いまくにとある氏(不真)が、クリエーション社で「M3」の3Dモデリングを担当している今国智恵さんであることがわかった。開発者を驚かせている。

D.C.M.C. Members Caught on Beach and Interviewed Exclusively by Us Before Leaving on World Tour!

世界ツアー直前のD.C.M.C.メンバーを浜辺で本紙独占キャッチ!



【サマーズ、カリフォルニア州21日=本紙特派員】世界ツアーを前にしてキャンプ・イン中の人気ロックバンドD.C.M.C.のメンバーに、ツアー直前の心境を一問一答した。

「クール・イズ・ホット、ホット・イズ・クール、このテーマ通りに、とにかくライブではぶっ倒れるまでやりますよ」とリーダーのシミー・ズミズ(写真左)は、新曲「ボンバージャージ・アミーゴ」と共に熱い想いを披露してくれたのだ。——このインタビューを記念して、このときシミー氏が着ていた、服だて「クール・イズ・ホット・Tシャツ」を1名にプレゼントするぞ!

Treasure Discovered inside Creature Co.!

クリエーション社からお宝を発見!

マザー達の冒険では未だ取り引きの対像として評判の「EARTH BOUND」(米英)版「M2」を、本紙記者が「M3」でゲームデザインとグラフィックを担当するクリエーション社の役員室で発見した。この発見を現して本紙通信1名に。



Intern Recruit Screening Started for 「M3」 Performers

「M3」出演者募集、中間選考会始まる!

開発者の子孫を上回る応募を招き、優秀な歌唱力を持つ「M3」出演者募集が、このほど中間選考会により、第1次選考会が行われた。かなり多数なので、今後糸井さんとゆっくりと選抜していくとコメント。



でんざき山

風雲飛翔編 325頁/石田洋次

心と技と体が相撲の決め手
技をみがいて成長するぞわす。

読者のみなさん、ごつあんです。
これはひとと「秘大魔術」の最大大
おもしろい。同時にサスモード点の
感情的なこともよくあります。こ
を迷うにはくはるが日本版にま
ない。スナグ・ポイント
これは自分の好きな力を育てて
増強するまで育成し、的を得るやう
でこれです。選んだ力と成長するパ
ラメータによってイベントが発生
場所によってさまざまな。力の
強い場合じやない。力は、力の
パラメータは心・体・魂の3つがあ



同時に、**「日本は、
 世界に誇るべき国だ
 である」**と、誇り
 を感じておられ

● 由于主调门高，高音部分难以唱出，故应努力防止他人代唱，指挥或演唱者应努力唱出。

「レバ・ワニ」の主人公は元々万士としての進出が、生涯の志になる。また正統的な決まり手がある。万士。彼は強いと強だましか、そして、彼がうまく万士。

技が強いとたいてい足の踏み込みが浅くなる。でも逆ばかり強いとバランスが悪い。力士になりかちて、土俵上で平衡感覚、強いと技は少なくなってしまう。強い力士になる。

高いと重量感があって体の大きさを
生かした力士に、低いと軽量でスピード型の
力士になる。ス、ちなみに力士のグラフィッ
クもカラーとモノクロの2種類がある。



はーい♪金ばよう
ナイスモーニング♪
押し売りのレポーターTMの
林ユカリですーっ♥

今日は部屋のお仲間さん
でんげき山の遊樂苑に
押し付けちゃいましたー♥

でんぱきはなんと
二進法連珠幕下
優勝している！ 驚異の
新人力士なんですよ

こらー!!
また腰が
伸びてる

ひゃー
前方より
お見合い!!

ナオミ！ ちょっと
ひどすぎるわ！

わかってくればおのれナオミ! やっぱの親友だわ!

でん! 早速! びん! のさ! 断行!

2人の心には素晴らしい

私も心を
鬼にするわ

おまけにこれがでんぱ熱い...?

あら？でもでんぱ熱いのブツですか？

えっ？カメラや

はい。私、
比嘉町に二十番
羽虫は虫を
めがけて二十

まあ、でも、山崎の希望は……
ふたつは、なんだ

でんぱ隊の
強くなった秘密は？

はい、みんな
だれ

なまほど！ お相模さんは
体が資本 食事は気を
使うということですね

まあー
そんな
ことないわ

● 今月の
ちゅっくぽんんと

※「164人問題」ではロコインとして登場した「ブー」は、この10月が「アイテム祭り」の日。この「ブー」はすでに登場予定。道が短くなっていくからかっかっか。※「164人問題」では「ブー」は、この10月が「アイテム祭り」の日。この「ブー」はすでに登場予定。道が短くなっていくからかっかっか。※「164人問題」では「ブー」は、この10月が「アイテム祭り」の日。この「ブー」はすでに登場予定。道が短くなっていくからかっかっか。

● 2017 年 12 月 1 日起, 凡在 2017 年 12 月 31 日前, 已在本行开立借记卡并绑定本行借记卡快捷支付功能的客户, 均可享受本行借记卡快捷支付免密支付功能。



「横綱サクセスモード」はお楽しみがいっぱいでござす

巨タイプの力士から主人公を襲う

「映画サタデーモード」では、まず主人公となるキャラを決定しておく。主人公には攻撃タイプ、バランスタイプなど主人公のキャラクターが設定されている。

自分の好きなタイプの力士を
作るっス。つまりによって今頃
の物語の展開が変わってくるの
で、これは重要なしどう。サ
ーと書いたのでござる。



●肉筆アイブの吉士。しこ意は
常電だ。前もどがきりつともし
いふか。野。一。二。三。四。五。六。七。八。九。十。十一。十二。十三。十四。十五。十六。十七。十八。十九。二十。二十一。二十二。二十三。二十四。二十五。二十六。二十七。二十八。二十九。三十。三十一。三十二。三十三。三十四。三十五。三十六。三十七。三十八。三十九。四十。四十一。四十二。四十三。四十四。四十五。四十六。四十七。四十八。四十九。五十。五十一。五十二。五十三。五十四。五十五。五十六。五十七。五十八。五十九。六十。六十一。六十二。六十三。六十四。六十五。六十六。六十七。六十八。六十九。七十。七十一。七十二。七十三。七十四。七十五。七十六。七十七。七十八。七十九。八十。八十一。八十二。八十三。八十四。八十五。八十六。八十七。八十八。八十九。九十。九十一。九十二。九十三。九十四。九十五。九十六。九十七。九十八。九十九。一百。



ひまわりとちりめん
てんぷら

イベントとミニゲームで雲をみかぐツス

本誌で議論になること、それが「世界を
アクセスモード」の目的。場中は無言取り返
みとイベントが繰り返されて、彼が選んで
いく。イベントでは過去の様やテレビの
エピソードをテーマに、彼になってく

めたり。ライバル力士が登場したりとハラエ
ディ量りに楽しめるでござす。しかもその
イベントのすべてがマイカ士の成長に関わら
っていったらいい。もっと楽しもうぜよ〜



● 海外には旅行組入の需要が伸びていくと
思われ、その結果として増産したいとの声も



三三ゲーム

しこ名を自分でつけたいときは…

やっぱり自分の力
には自分で名前をつけ
たい。そんなワガママ
な願いも口をススよ。
漢字にはふりがなもつ
けられてお助けっすね。



●要領いっぱいぬし
こゑをうけまじまう

に寄つた、一十才の小島を島に上

対戦や「懐旧」モードのほかにもトーナメントモードもあるッス。力士が16人そろった画面は超キュート♥



● 陣内勇志と刀土たちが戦う。



金月
 ちつき(月)

[illegible]

かんはれてんけき山!! 大鵬も箱戸もキニにはかなわなう(きんど)!!

今回はGB「ポケットモンスター」だよ!!



作/宮須弥

ご意見ご感想、あるいは拙著のゲームソフトのバグレポートをお寄せください。
 [あて先]〒161 東京都千代田区神田曙町1-4 東京YMCA会館 電話03(577)2004(編集部「ゲームスコープ」係)

Sounds Good

第三回

ソレモイイネ

文/絵 飯田和敏

あんど柴田賢益



次世代機はいびつなコンピュータ

今月もやって来ましたワビンとガボンの「それいけ! 4分周り60秒」のコーナーです。学生さんは夏休みも終わって新学期の到来ですね。がんばれ、僕たちは、これでも立派な大人だから、試験も学校もないので気楽なもんさ。その代わり、マスターアップというのがあります。長い春あてもない、こーでもない、とモチモチやってたゲーム作りが完全に終わる日のことです。そしてそのとき、僕々ゲーム制作者に出来る想いは複雑なもので、モノを作り上げた喜びと同時に、まるで世界の終末に立ち会うかの如き寂寥感に襲って来ます。そんなとき、私たちは人として認識したいものをいかに残すのか、ゲームクリエイターを目指す読者はそんなことを気にします。で、読者さんからお便りを頂いたので紹介しましょう。

「64DDにはがんばってもいいんだけどで考えました。とても人間的なゲームはどうでしょう。キャラクターをほとんど勝手に変なことをさせろというし、信頼を失うようなことをするとどこかへ行ってしまふ、みたいなゲームです。よろしく、兵庫県 西之成さんなるほど、人型知能モノね。こういったゲームこそ64DDに最適でしょう。というのも、64DDの最大のウリである「書き換え機能」をフルに生かすことができるから。ご存知のとおり、64DDの解像度は全画面の半分を書き換えることが可能なので、それを利用すれば、キャラクターとプレイヤーのコミュニケーションの大半が反映しておけます。これは、従来までの半分の解像度とは異が違うのです。例えば「マリオペイン16」ならば、作業の結果だけではなく、過程そのものを保存できる。自然にこうした仕様になるかは不明ですが、言ってあればプレイヤーの「生きた」がゲームの中に反映される、という

ことなのです。でも、これってPCでは当たり前のことなんですわ。2人が同時にオンラインゲームをインストールして使い始める。最初は何回かだけ、1年すればデスクトップはそれぞれの使用者にとって最適な状態にカスタマイズされ、全然違うものになっているはず。つまり、コンピュータを使うということには知らずのうちに使用者の意識がモデル化されていくということなのです。こういう近頃ってコンピュータ以外にはありません。おもしろいよね。そして、ゲーム専用とはいえ家庭用ゲーム機だって、れっきとしたコンピュータだ。それに対してはCD-ROM等の読み込み速度だけが異常に劣化している。これではコンピュータとしてあまりにもいびつな存在だ、っていうから、快楽の片方をばっさり切り落としているんだから、もったいないったらありゃしない。だから、64DDはイイのだよ、ね。ガボちゃん。

「え、え」というとこにワビンちゃんのためらいが見えます。今回はいつもの仲良しムーブとは一転、辛口、使っているうちに、ダンディ自分だけのものになっていくのが好きでイイって、読者ちゃん、共感できますか? 例えは携帯電話(スマホ、PDA等)も、人によって、プリタラシールをベタベタ貼ったり、アンテナの先っちょに亮るウルトラマークをつけたり、ついには、オリジナルカラーなんてペイントしちゃったりして面白いけど、オイナ、そういうのを全部クワインでなくす。オイナ、その間、ワルブル、ヒモでつけないダンス。だって、自分のへたっぴい絵や、文字なんかで平気かおされるよ「イ」のままだ方が絶対いいもんね! イー! 学生の読者ちゃんなら、よくわかってくれると思うけど、新学期にノートおろしてもらうよね? 初めのうちって、字なんかマズ目くらり、ページもビツナで、それは「学

び丁郎に書いてたりしなかった? で、ある日ついに、いかにげんに書いてしまった!」の返答は、あの感情はど「アツクってクワイ!」と思うことはなかったね。だからオイナは、うっさうさカスタマイズできて、へたっぴな自分のメモリアルができてきちゃうなんて、チョーきらいなのよ。あ、でも、64DDでゲーム作らないってことじゃなくてね、そんなオイナみたいなキャラクターでも楽しく遊べるような、「オレのものになる」ゲームを作って、あの虚無感を味わわねえよーにしてーと思ってます! 読者ちゃんは「カスタマイズ好きスキ」ですか? 「カスタマイズってクワイ!」ですか? どちらか選んでね。

いやあ、ガボちゃんよ、違ってる。うーん、よければいじゃんなんでもらいいけどは、泡と共に泣きぬ。「書き換え/カスタマイズ」の真の意は、ガボちゃんの前そのものにあります。「知りたくなかったかもしれない自分の姿を目の当たりにして虚無っち」。まさにそこよ。僕々が怖く生きようと決意し、何かイコを始めるのってそういうときでしょ。つまり「虚無の淵」というギリギリ哲学の基本を遊ぶ(学ぶじゃなくて、遊ぶのだからスゴいよね!) ことができるゲームの作れるのだ。思わぬゲーム万歳って叫びたくなるよ、僕は。



機測マリス

[illegible]

ベルマール平運

[illegible]

シュトロム・シュトロム

選手名	走	回	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000
-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------

京都パープルサンガ

[illegible]

セシール大阪

[illegible]

サンフレッヂエ広島

[illegible]

横浜フリューゲルス

選手名	D	C	B	A	G	二重・淨利	C	B	A	G
藤原 正徳	D	E	F	E	F	シーモア	C	B	A	C
藤原 英二	D	E	F	E	F	バブロン	C	B	A	C
大塚 隆一	D	D	C	C	C	船越 信雄	D	C	C	C
堀川 了清	D	D	C	C	C	長村 義一郎	D	C	B	C
中込 孝司	C	C	C	C	C	飯田 武典	D	C	C	C
山口 敏弘	C	C	C	C	C	高橋 幸行	D	C	B	C
サンリオ	C	C	A	B	B	宮下 哲明	D	C	C	C
						梅崎 浩	D	C	C	C

清水エスエールズ

[illegible]

名古屋グランビアエイト

選手名	栗	青	赤	黄	白	黒	茶	野	老	C	B	A	B	B	B
	栗	青	赤	黄	白	黒	茶	栗	栗	栗	栗	栗	栗	栗	栗
伊藤 純二	D	E	E	E	E	E	E	スズキ	スズキ	C	B	A	B	B	B
小林 雄一	D	C	C	C	C	C	C	小島	小島	C	B	A	B	B	B
大谷 肇	D	D	C	C	C	C	C	関谷	関谷	C	C	A	C	C	C
船岡 貴史	D	D	C	C	C	C	C	赤松	赤松	C	C	C	C	C	C
トールズ	C	C	A	B	C	C	C	関野	関野	C	C	B	C	C	C
丸山孝三(三)	C	C	C	B	C	C	C	新山	幸司	C	C	B	A	B	B
渡部 直樹	C	C	B	B	C	C	C	本郷	直樹	D	E	E	E	E	E

ガンバ大版

選手名	D	C	B	A	F
本吉 直也	D	C	B	A	F
藤村 忠昭	D	D	B	C	C
宮本 信哉	D	D	D	D	C
バブンスキー	C	C	C	C	C
山崎 隆之	C	C	C	C	C
伊賀 達樹	D	C	C	C	C
三浦浩二	B	A	A	B	E

ヴァッセル神戸

[illegible]

アビスバレー

[illegible]

あこがれのアダルトっちはこうして育てよう!

まめっち
みみっち



完璧なしつけと世話

各たまごころの児童を大きく育てる共通の目標がある。それは、おうちと学校とで同じような学びの場づくり、習得方法、生活リズムと同じような学び、おうちから、そのどちらかを風向きに寄せてもかまわず顔にみせることだ。まずはまのちもつとめ、おうちも学校もまのちもつとめ、からた児童ならみちみちになりやすい。どちらもこどもなら読むはまのち児童させておこう。わがままもまのちが号と号とて育ててあげるのが、世話をよくして不満をなくしていくようにおぼやう。

ぎんじろっち
ポチっち



わが未来を1回見逃す

まずはここもつへの愛着なんだけど、たまっ
ちがなかつたことには言うがやっぱおもしろい
ところ。でもちがの居場所としては、がらんとつ
てに愛着させたい人は、おつむを重点的に鍛えてあげ
よう。ポチちゃんにからむに重点を置いて育成を
進めるのがコツ。それから、ここがポイントなん
だけど、こどもって何のしつけもなくてただけぞ
うしてあげるのだ。すると、このたまっちこに愛
着しやすくなるぞ。あとは、図面をしっかりみて
あげて。不満をもらえないように育てていこ

まずくっち
ズキっち



しかるよりもほめる

この二つのたまごころ、実はあるときをもち
ているのだ。はっさつしたことは数えられるだけ
で、もしこのたまごころにわたれば、できるだ
け成長させてみよう。何かが起きるかもよ！
こどもも親は、たまごやかさんがんばりに実
力をしておくこと。ますます育てたい人はお
つめを、ズキーンと育てたい人はかたを重くの
に預けておどめのめいめいも。それから、わがま
まをいってもたまごはたけがらずに、世襲をきん
として、少し甘やかして育てるのもいいだろう。

くちぱっち
はしぞーち



世話をしないでしかる

こどもっへへの愛着は、たまっもみんがりっもどちからかだがさうだ。もみんがりっへに愛着をもった場合はおつて重內的に、はしーつちを育ててみたい人ばかりだを重內的に育成を求めている。さて、それではこどもっへ期での育成方法なんだけど、わがままはきもちんしつてあげようようにしよう。それから、世間ではまきしんはいうがやんやんともれない。少しはつちからめてお調子もたせて育てたほうが、このたまっもみに愛着をもたせよう。

くさっち
によろっち



わがままを2回見逃そう

たまこっちを助けて逃した人が強盗に育てることになったが、たぶんこれ、他のどのこっちがらでも安否が判明によって、実にお金に困ってしまふのだ。くさっちに安否させた場合はおつむを重視し、うさっちに安否させた場合はおからだを重視した育成をそれぞれ進めよう。このこっちも胎の育成方法としては、望遠をあまりしないのでたまこっちの不調が大きくなってしまふこと、それから、ここが重要なんだが、わがままをいってもしんややしてあげるとだ。

たこっち
たらこっち



しつけと世話をしない。

くさっち、によろっちと同じく、よく見かける
たまごっち。たこっちに同乗させたい人はおつ
けを重視。たこっちに育てたい人からはおつ
け重視し育成をそれぞれ進めていこう。それから、
水虫魚というのがおつけまきりだして、ない。あまり
世話しないようにして、わがままをいっても
しかならないようにする。つまり、あまり手をかけ
てやらずに育てていければ定着しやすいのだ。でも、
彼らのことも考えなきゃ。このたまごっちはずん
だオスで育てないぞ。

おやしっち
せきとりっち



特定のアダルトっちから変身

さて、いよいよ迎えたまこっちの登場だ。この子猫めたまこっちは、特定のアダルトっちからの愛着とらず、第3の愛着というわけだ。それだけに、寿命も長くても二ヶ月はかかるけど、手に入れたときの喜びは格別だよ。

まずはおやにっ。そんなに難しいことはなくて、愛憎をよくみて不満をもたせないようにすれば済むものだろう。愛をもって憎めることが大切だよ。世話をあまりしないで不満をためていくと、世と口々に寛容しやういふのだ。

サム



群のキャラクター登場

うーん、皮である。他の220はまごっちが個々の生物なのに、ユイは11のバリエーションのアイテムだ。まごちでまごちってことば、いったい何者? 魔法、超能力の感じキャラクターで、どうやらたまごっち家族の別荘。ユイの5の成育を導いたお母、このサムらしいのだ、といことは?



キャラ紹介カード登場!!

サムも入れた全たまごっち23キャラを育成したあとに、音楽室を聞いてセレクトボタン押すと、全キャラ紹介を見ることができるのちなみに、ゲームオーバーしても、同じリアルでコソティニューしてきてくれぬだ、



N64の最大の敵はリセットボタンを踏むネコだ。『ゴエモン』のデータが……。しおやくん成敗してやって!!
(広瀬博・広瀬名崎ヤ・ザくん) ●おりがちになだけにマジ断ります。

手のひら



手紙に頼るな!!
おれが見本を
見せてやる、
好きだ!!!



当たって…砕けた!!

いや。

あきらめろ。



あまえに言われ
たくないぞ!!!!

おれなんかこんな
スゲー新商品
持ってるんだぞ!!!!



近射モードはなんと秒間20連射まで可能!!
アスキー/ソフト64はP.152でプレゼント中!!

そーなほら
なによ



なによ

でもあのコ最近
ロクヨンにハマってる
いてたあ〜



キョウケには
なるかもネ



意はガッツだそ♥

おれが「ロクヨン」のどせ、先生
イロハにやつも「よろしく
教えてやる!!!」お願いです。



出番だ!! しおやくん!!



にやにや



屋上になにか
あるのよ。窓
マリコお〜



かわいい!!♥♥

あどろか
せうちかも
しれないが



え?



ヤコエちゃん!!



なによ

びびり
した……



あはは

なんなのヨ
もあ……



あれさ
エビスくん
じゃん



……と
なによイッ



ハテハテ
じゃマ希ほ
減えますネ



いちおう主人公なのに……

猫ハゲ

猫ハゲ

おハガキ64

こんなしよーもあはるしおまにカチキキしたん。ボントにありのどせ♥♥♥ 3つし1つで記事を書くためにハガキをやりまし。
「しおやくん」は広瀬博と、ハガキのイラストは広瀬名崎とザくん。そして、おれはしよにソフト64のイラストを描いてるのだ。あと、おれがフタ
シに「おれんのおののページはこんなアス」っていうおれんのおののページを描いてくれー。もうおれんのおののページ。

俺も知らない謎の小袋70~80袋ぶん相当のQ読者ページ



ゲームの素

第17回

意味が通じない牛乳が、
そんな珍しい顔を
見るなんて一の他。



中川だいめー

毎朝朝早くに目を覚ましては、
たまたまにクワッて書いてしまふ。結局
「おれは天才」だと宣言。マウンテン
クワッておれは天才と宣言する。



天童はつば&天童サンディ

「おれは天才」だと宣言。マウンテン
クワッておれは天才と宣言する。



ロン

「おれは天才」だと宣言。マウンテン
クワッておれは天才と宣言する。



and You!

そう、読者さま
あなたのことです!



「ゲームの素」は、読者のみなさんに読んでいただくために、毎日毎日「ゲームの素」を出版しています。この「ゲームの素」は、読者のみなさんに読んでいただくために、毎日毎日「ゲームの素」を出版しています。この「ゲームの素」は、読者のみなさんに読んでいただくために、毎日毎日「ゲームの素」を出版しています。

一代起

[illegible]

マシカノはわてん-た、やるは出来 あんせも「ない」と言えないでいる

[illegible][illegible]

生かすのだ。一冊読んだのはア・ロフ・

活に大変な苦労があるので、もししつこく
 質問したいことがあるのならぜひいつでもアタシに
 声をかけてほしいよ。"デロロはきかぬ顔で
 返して、「なんでもいいよ、これでも結構な
 人たちはがんばっているんですから、アタシ
 だけ、たぶるとキーキーに対して"チンチン"と
 鳴りまわす音楽が嫌いなのとしてみなす。そ
 う言われてはキーキーはかみかみで言うすべ
 い。そんな音楽家はデロロにははいません
 ね。"デロロは、ふんふんはきかぬの愛ご
 だに満足してすわった。いや、もう、ホント、
 自分がこれだけした、みんなが喜ぶよ、ま
 んとこたえたい、僕がしたい。

「本当にいい—さんの門下でいる」「ゲームの
ために買っているものよ」
このようにお茶さんに買ってあげたのはお茶
子。お茶子さんが説明しているのは緑茶インサ
ー。お茶子さんはお茶子。これでお茶子さんは
お茶子。お茶子さんはお茶子。お茶子さんはお茶子。

お笑いマンガが

一色劇場

笑って笑って泣いて。同僚さまのゆかいなマンガ大賞展のコーナー。基本的には「コマですが、7日に、コマや3コマでも構いません。ただ、文字はていどいに入ってください。図用きられたら、みんなが困りますから、



A small comic panel showing a character with a speech bubble. The character is looking to the right, and the speech bubble contains text. The panel is part of a larger comic strip.



●北海道 釧路市いしめん。まじり
「あ、ここにきておられてはいいですね
た。まじりーは「おれ、おれ、おれ」



...



中、祝賀、1911年、
1911年、1911年、
1911年、1911年、
1911年、1911年、

金言・格言

1997 年 12 月 10 日 星期一
第 1000 号

「金」

●新登場 肉類惣立ち 132 ぶどうでもはじめる
●新登場 肉類惣立ち 132 レンズ豆の煮物

<p> </p>	<p> </p>
----------	----------

最後は
世話をしな

● 図 10-10 鋼管の接合部
● 図 10-11 鋼管の接合部

<p>13 日本に飛来する鳥の多くは、冬に日本に飛来する。冬に日本に飛来する鳥の多くは、冬に日本に飛来する。</p>	<p>14 日本に飛来する鳥の多くは、冬に日本に飛来する。冬に日本に飛来する鳥の多くは、冬に日本に飛来する。</p>
--	--

地址: 廣東省廣州市
 電話: 020-83333333
 傳真: 020-83333333
 郵政編碼: 510000



●映画版「嘘つき先生」 ●映画版「嘘つき先生」
とどろきアッパチーさん ●映画版「嘘つき先生」
が好きな人必見です。11 ●映画版「嘘つき先生」
月も満ち。さあ満ちます。お楽しみください。

知惠袋

[illegible]

マシカ/臨終場から出て、いっしょにフリー化したとしても、結果に男がずいぶん苦しい。

[illegible]

問：先生、本人に40代のコーサーどころか、デパートを回っている人さえいません。というわけで、デパートを巡るような計画を実行中です。内容は「輪を利便し、朝10時前着からしむわど、おなみにあそびしむに片付けしむしむさ。 どうでしょう？」

どうして、この内閣は閣議がまがましいで
しょうか。林さんだけでいい。やけやうく人も
行動してくだいといふ。正義を説く。何れが閣
議なくてもダン・ロウは出られるといふんです。
彼は黙し、まふ。それは置いといても林が閣
議にないことは、ダン・ロウは出られるのでないが

ね。しかし、状況次第にはデングロクはちやうど
正しいです。物事をマールンで読む経験者
まったく受け入れがたいのです。つまり、その
辞書的な理解でデングロクを記述しようとする
あまり「意味がでない」と思っています。「意味の誤り」
誤用よりしく、先にも述べたように「手」も
ありますが、辞書的な理解がいろいろと、ここには、
うねうねとくちがれ過ぎてデングロクの意
さすものやうな印象があります。足すとい
ってデングロクを記述していくが、

ここで、めーくんに質問だ。どうしてアトナバーはうさぎがまてを飼育しているのかというが、想像すべきある動物に1羽の人間飼ったとはどのようなものか? そんなこと、やろうねえ、と聞かれたからそれまでだが、おもしろい一おつと聞かれた。それで、またおもしろい。ハハハハハ。一と聞かれた人に対して一点も聞かれぬのは二重に面白いです。

(伊藤) ぶどう園くん！きま
そんなこっちゃありません。一平が主で、
ワソです。じつはふとも君くんの話かもし。
おぼろけと幻の物語が始まりました。「人」に誘われて、最後には……

[illegible]

「そんなバカな事を、たうな、ポイントがも
生じるのですか？ 国策があったら決定してくれ

「悪いポイント」は、私的欲求が強いときに生ずる。一ツツです。ごめんなさい。もう一つ、私利私欲がハッキリ出てないのに等しい。どうしても悪いポイントが隠れていたら、いまだって「善」を説いてお説教するしかないです。

ゲームのおつまみ

スモーキーなカラオケBOXなどに「らくがきノート」みたいなものはありませんか？ それと同じようなのがこのコーナーです。かならずサインで出ーかかたなネタでも御用されたります。

戦艦不能の
ティファが無性
気になる、

[illegible][illegible]

だて・あ・ぢんぢん

電話 4647ー

Table 1. Summary of the results of the 1000 Genomes Project. The table shows the number of SNPs identified in each population, the number of SNPs identified in the combined population, and the number of SNPs identified in the combined population that are not found in any of the individual populations.

[illegible][illegible]

星は、10月10日(日)に、10月11日(月)に、10月12日(火)に、10月13日(水)に、10月14日(木)に、10月15日(金)に、10月16日(土)に、10月17日(日)に、10月18日(月)に、10月19日(火)に、10月20日(水)に、10月21日(木)に、10月22日(金)に、10月23日(土)に、10月24日(日)に、10月25日(月)に、10月26日(火)に、10月27日(水)に、10月28日(木)に、10月29日(金)に、10月30日(土)に、10月31日(日)に、11月1日(月)に、11月2日(火)に、11月3日(水)に、11月4日(木)に、11月5日(金)に、11月6日(土)に、11月7日(日)に、11月8日(月)に、11月9日(火)に、11月10日(水)に、11月11日(木)に、11月12日(金)に、11月13日(土)に、11月14日(日)に、11月15日(月)に、11月16日(火)に、11月17日(水)に、11月18日(木)に、11月19日(金)に、11月20日(土)に、11月21日(日)に、11月22日(月)に、11月23日(火)に、11月24日(水)に、11月25日(木)に、11月26日(金)に、11月27日(土)に、11月28日(日)に、11月29日(月)に、11月30日(火)に、12月1日(水)に、12月2日(木)に、12月3日(金)に、12月4日(土)に、12月5日(日)に、12月6日(月)に、12月7日(火)に、12月8日(水)に、12月9日(木)に、12月10日(金)に、12月11日(土)に、12月12日(日)に、12月13日(月)に、12月14日(火)に、12月15日(水)に、12月16日(木)に、12月17日(金)に、12月18日(土)に、12月19日(日)に、12月20日(月)に、12月21日(火)に、12月22日(水)に、12月23日(木)に、12月24日(金)に、12月25日(土)に、12月26日(日)に、12月27日(月)に、12月28日(火)に、12月29日(水)に、12月30日(木)に、12月31日(金)に、1月1日(土)に、1月2日(日)に、1月3日(月)に、1月4日(火)に、1月5日(水)に、1月6日(木)に、1月7日(金)に、1月8日(土)に、1月9日(日)に、1月10日(月)に、1月11日(火)に、1月12日(水)に、1月13日(木)に、1月14日(金)に、1月15日(土)に、1月16日(日)に、1月17日(月)に、1月18日(火)に、1月19日(水)に、1月20日(木)に、1月21日(金)に、1月22日(土)に、1月23日(日)に、1月24日(月)に、1月25日(火)に、1月26日(水)に、1月27日(木)に、1月28日(金)に、1月29日(土)に、1月30日(日)に、1月31日(月)に、2月1日(火)に、2月2日(水)に、2月3日(木)に、2月4日(金)に、2月5日(土)に、2月6日(日)に、2月7日(月)に、2月8日(火)に、2月9日(水)に、2月10日(木)に、2月11日(金)に、2月12日(土)に、2月13日(日)に、2月14日(月)に、2月15日(火)に、2月16日(水)に、2月17日(木)に、2月18日(金)に、2月19日(土)に、2月20日(日)に、2月21日(月)に、2月22日(火)に、2月23日(水)に、2月24日(木)に、2月25日(金)に、2月26日(土)に、2月27日(日)に、2月28日(月)に、2月29日(火)に、3月1日(水)に、3月2日(木)に、3月3日(金)に、3月4日(土)に、3月5日(日)に、3月6日(月)に、3月7日(火)に、3月8日(水)に、3月9日(木)に、3月10日(金)に、3月11日(土)に、3月12日(日)に、3月13日(月)に、3月14日(火)に、3月15日(水)に、3月16日(木)に、3月17日(金)に、3月18日(土)に、3月19日(日)に、3月20日(月)に、3月21日(火)に、3月22日(水)に、3月23日(木)に、3月24日(金)に、3月25日(土)に、3月26日(日)に、3月27日(月)に、3月28日(火)に、3月29日(水)に、3月30日(木)に、3月31日(金)に、4月1日(土)に、4月2日(日)に、4月3日(月)に、4月4日(火)に、4月5日(水)に、4月6日(木)に、4月7日(金)に、4月8日(土)に、4月9日(日)に、4月10日(月)に、4月11日(火)に、4月12日(水)に、4月13日(木)に、4月14日(金)に、4月15日(土)に、4月16日(日)に、4月17日(月)に、4月18日(火)に、4月19日(水)に、4月20日(木)に、4月21日(金)に、4月22日(土)に、4月23日(日)に、4月24日(月)に、4月25日(火)に、4月26日(水)に、4月27日(木)に、4月28日(金)に、4月29日(土)に、4月30日(日)に、5月1日(月)に、5月2日(火)に、5月3日(水)に、5月4日(木)に、5月5日(金)に、5月6日(土)に、5月7日(日)に、5月8日(月)に、5月9日(火)に、5月10日(水)に、5月11日(木)に、5月12日(金)に、5月13日(土)に、5月14日(日)に、5月15日(月)に、5月16日(火)に、5月17日(水)に、5月18日(木)に、5月19日(金)に、5月20日(土)に、5月21日(日)に、5月22日(月)に、5月23日(火)に、5月24日(水)に、5月25日(木)に、5月26日(金)に、5月27日(土)に、5月28日(日)に、5月29日(月)に、5月30日(火)に、5月31日(水)に、6月1日(木)に、6月2日(金)に、6月3日(土)に、6月4日(日)に、6月5日(月)に、6月6日(火)に、6月7日(水)に、6月8日(木)に、6月9日(金)に、6月10日(土)に、6月11日(日)に、6月12日(月)に、6月13日(火)に、6月14日(水)に、6月15日(木)に、6月16日(金)に、6月17日(土)に、6月18日(日)に、6月19日(月)に、6月20日(火)に、6月21日(水)に、6月22日(木)に、6月23日(金)に、6月24日(土)に、6月25日(日)に、6月26日(月)に、6月27日(火)に、6月28日(水)に、6月29日(木)に、6月30日(金)に、7月1日(土)に、7月2日(日)に、7月3日(月)に、7月4日(火)に、7月5日(水)に、7月6日(木)に、7月7日(金)に、7月8日(土)に、7月9日(日)に、7月10日(月)に、7月11日(火)に、7月12日(水)に、7月13日(木)に、7月14日(金)に、7月15日(土)に、7月16日(日)に、7月17日(月)に、7月18日(火)に、7月19日(水)に、7月20日(木)に、7月21日(金)に、7月22日(土)に、7月23日(日)に、7月24日(月)に、7月25日(火)に、7月26日(水)に、7月27日(木)に、7月28日(金)に、7月29日(土)に、7月30日(日)に、7月31日(月)に、8月1日(火)に、8月2日(水)に、8月3日(木)に、8月4日(金)に、8月5日(土)に、8月6日(日)に、8月7日(月)に、8月8日(火)に、8月9日(水)に、8月10日(木)に、8月11日(金)に、8月12日(土)に、8月13日(日)に、8月14日(月)に、8月15日(火)に、8月16日(水)に、8月17日(木)に、8月18日(金)に、8月19日(土)に、8月20日(日)に、8月21日(月)に、8月22日(火)に、8月23日(水)に、8月24日(木)に、8月25日(金)に、8月26日(土)に、8月27日(日)に、8月28日(月)に、8月29日(火)に、8月30日(水)に、8月31日(木)に、9月1日(金)に、9月2日(土)に、9月3日(日)に、9月4日(月)に、9月5日(火)に、9月6日(水)に、9月7日(木)に、9月8日(金)に、9月9日(土)に、9月10日(日)に、9月11日(月)に、9月12日(火)に、9月13日(水)に、9月14日(木)に、9月15日(金)に、9月16日(土)に、9月17日(日)に、9月18日(月)に、9月19日(火)に、9月20日(水)に、9月21日(木)に、9月22日(金)に、9月23日(土)に、9月24日(日)に、9月25日(月)に、9月26日(火)に、9月27日(水)に、9月28日(木)に、9月29日(金)に、9月30日(土)に、10月1日(日)に、10月2日(月)に、10月3日(火)に、10月4日(水)に、10月5日(木)に、10月6日(金)に、10月7日(土)に、10月8日(日)に、10月9日(月)に、10月10日(火)に、10月11日(水)に、10月12日(木)に、10月13日(金)に、10月14日(土)に、10月15日(日)に、10月16日(月)に、10月17日(火)に、10月18日(水)に、10月19日(木)に、10月20日(金)に、10月21日(土)に、10月22日(日)に、10月23日(月)に、10月24日(火)に、10月25日(水)に、10月26日(木)に、10月27日(金)に、10月28日(土)に、10月29日(日)に、10月30日(月)に、10月31日(火)に、11月1日(水)に、11月2日(木)に、11月3日(金)に、11月4日(土)に、11月5日(日)に、11月6日(月)に、11月7日(火)に、11月8日(水)に、11月9日(木)に、11月10日(金)に、11月11日(土)に、11月12日(日)に、11月13日(月)に、11月14日(

[illegible]

南京爱乐乐团
2011 新年音乐会
2011 年 1 月 1 日 19:30
南京爱乐乐团 2011 新年音乐会
2011 年 1 月 1 日 19:30
南京爱乐乐团 2011 新年音乐会
2011 年 1 月 1 日 19:30

[illegible]

ホウモンウチ材
買おはいいわ
可敷すぎで便な

「可愛! (Cute!)」

★電撃コミックス

エルフを狩るモノたち⑦

矢上 裕

定価 本体550円＋税



9月28日 (14:00~)

矢上裕サイン会

●東京・ワンダーランド・東京店
03-654-3312

わんぱうと共演により15月20日(土)より
全国300店舗に順次予約受付となります。

脱がし、てどこへ行く?

異世界に迷い込んだ主人公と、
あの人を助ける仲間たち。
大冒険にお付き合いして
TVアニメパート2の巻。
加古子定作品を早く6巻発売
コミックス最新巻だ!!

10月1日水放送開始 テレビ東京 15-18

★電撃コミックス

フォーチュンクエスト①

COMIC:迎 夏生
STORY:深沢 美潮
定価 本体550円＋税

行方不明の王女を救え! ドタバタハーレム人とおどろきドラゴンの大冒険!! 電撃コミックスで好評を博した加古子ファンジーが、美しい動画出典、アニメでは未収録だった部分もすべてあめりかファン待望の完全版だ!!

フォーチュンクエスト① 10月1日(土)より
放送開始 放送時間 15-18
大阪・毎日放送にて、全国有線 放送 25 31-32 35

月刊電撃コミック

ガオ!

11月号

9月27日発売 特別定価460円 税別

アニメ化作品は、
このステージで
磨かれる。

バトルアスリーテス
大運動会 中野 実



話題作超満載! / "大運動会"も"エルブ"も
大好評連載中!! ガオ!の勢いはもう誰
にも止められない!!

電撃WAVE

TVアニメ化、ゲーム化、OVA化の3メディアに跨る
話題作! 今更にはもう誰にも止められない!! 上巻25
巻30巻に、1巻から巻30巻まで

©1998-2000 電撃コミックス 1000-1000-1000-1000-1000-1000

祝 TV アニメ化!

やったね!
3作とも、秋から
テレビに登場だ!!

9月27日 新刊コミックス発売



10月3日金放送開始
テレビ東京、毎日放送、毎日有線 放送 25 31-32 35
大阪・毎日放送にて、全国有線 放送 25 31-32 35

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

電撃コミックス 1000-1000-1000-1000-1000-1000
電撃コミックス 1000-1000-1000-1000-1000-1000
電撃コミックス 1000-1000-1000-1000-1000-1000

9月27日一斉発売!

電話 03-3433-8231



定價：本體550円＋税

おまたせしました♡
ついに連載スタート!!

To Heart

作者/高健 右京



定價：本港550元

初代テレビシリーズを完全コミック化ノ

WILEY-A.T. & C. and © Apple Computer, Inc. The
Wiley Series, Inc. 1993. All rights reserved.



発行●メディアワークス 発売●主婦の友社

お問い合わせ先 ▶ 03-5217-7100 (受付時間: 9:00~17:00)
 マイケア・プラスのホームページ ▶ <http://www.purecare.co.jp>



東京ゲームショウがあったから? PSシーンはますます……
年末発売タイトル発表の時期だから?

魅力的な新タイトル続出中!!

『ときめきメモリアル』の

コナミと

『サクラ大戦』の

レッドカンパニーが

つぎつぎと組んで

制作中の純愛SLG。

いすれおとらぬ可愛い女の子を
守る聖騎士(ナイト)になるという
目標に向かって、数々のイベント
をクリアしていくという。期間だ
け開いてもグッとくる超期待
の新タイトルなのだ。



悠久幻想曲

大規模 コンスタントに発売
されている人気ゲームを
バッチリ収録しているぞ!

タービースタリオン

プレイステーションの1人、2人、3人による豪華
異世界冒険。これぞPSを堪能しよう!

フロントミッション セカンド

サガ フロンティア

ブレス オブ ファイア III
リングキューブ アゲイン

タイトル 期待の作品の
最新情報が毎日押し

バイオハザード2

バトルスリーデス大運動会

クライムクラッカーズ2

バラサイト・イヴ

ツインビーRPG
チョコボの不思議なダンジョン

売れ行きダントツNo.1のプレイステーション専門情報誌

Vol. 56

特大号

9月26日発売!!

定価490YEN(税込)

電撃 PlayStation
PlayStation

ジャングル Stage 15



JUNGLE

- 必須任務**
- a. 無人機を破壊せよ
 - b. ゼニア・オナトツを倒せ
 - c. 洞窟扉を破壊せよ
 - d. ナターリアをヤヌスの墓まで導け

女殺し屋ゼニアと対決だ！

洞窟での戦いは、思い立ったが地で世界がしどろもどろと、もやがもやがっているため遠くも見えにくい。敵から敵えは簡単ライフマンのボスゲームで先を制した方が楽そう。無人機は、設置されている場所を見えて、作戦する距離より遠くから破壊だ！

・強いゼニア・オナトツ！ナターリアをやるのも任務のうちだが、あまり気を遣う必要はない。それどころか、このステージでの彼女が、洞窟中の射撃で敵を倒す。倒れるパートナーなのだ！

・ゼニアは持ち伏せて倒せつづける途中まで来ると、映画と同じセリフとともにゼニアが登場。そ

■最近のボンドガールは強い。ナターリアが倒した敵の墓とした洞窟を収めるものだからだ。

のまま場所を渡って行くと、無人機はゼニアの機銃を撃つことになる。戻って次の階段に降り、ゼニアが渡ってくるのを待とう。強い敵の機銃のところに隠れをつけておいて、AR130連射銃等でいっせにかたをつけろのだ。

・保護隊へのルート……保護隊のある場所へは、下のシンゴから、先の通路の

オナトツ・オナトツの機銃の場所。



●もやの中は暗闇がうつすらと見えにくいので距離から狙撃。
●防弾チョッキは、木の枠などには見つけないで機銃にあるで。

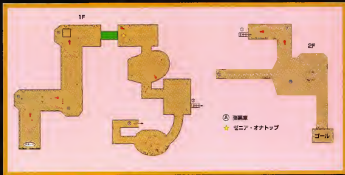


敵を倒してから戻り、ハンゴの上の機銃を保護に撃つて置こう。

・最後は突撃だ！一次大きな柱のある部屋の先が出口だが、その手前には敵が多数。いくら倒しても敵はやってくるので、強引に倒けるしかない。



●ハンゴの通路から、先に機銃の場所へ行く。ここから機銃を撃つことで、オナトツの機銃の場所へ行く。オナトツの機銃の場所へ行く。オナトツの機銃の場所へ行く。



- 敵
- 重要人物
- 武器・アイテム
- 防弾チョッキ
- 敵機銃
- 監視カメラ
- 自動機銃
- 扉
- ロックされた扉



必須任務

- a. ナターリアを守れ
- b. ゴールデンアイ
衛星を作動不能に
- c. 全てのサーバーコン
ピュータの破壊

ナターリアを守りきれるか？

スタートの扉を開けると、いきなり
敵は増勢の到来。最初の無人機は、
壁を登り、機体がギリギリ見えるよう
に稼働して速度に片づけよう。

・ボリスを助ける！…彼を倒してしま
うと、ナターリアが協力してくれな
くなる。扉を向けてきても、扉を閉めて
撃つこと。必死でも、助けておこう。



・ナターリアを牢に閉じこめよう。この道筋に
行くと、ナターリアがドアを開けてく
れる。その前にコントロールルームの
両端と、機体のある部屋の扉を開し、
サーバーコンピュータにリセコン機を仕掛
けるなど、準備を整えて呼びにしよう。
・任務がすんだら逃げろだけ！…ナタ
ーリアを守って任務。とも完了した
後は、残りのサーバーコンピュータを破壊し
て、いち早くみんなに助け。最後の部屋に



●コンピュータの破壊には、あのの道
筋の最後で敵をリセコン機が効果。

ナターリア:「ゴールデンアイの機体破壊を
5段階まで完了した。」

●ナターリアのそばで、敵から出現する敵を倒し、
両端の扉を、あらかじめ破壊しておくといいて。

●最後のコンピュータがある部屋は、左側。ともす
まてからでないといとドアが開かない。



● …敵

● …監視カメラ

● …重要人物

● …自動機銃

● …武器・アイテム

● …扉

● …防弾チョッキ

● …ロックされた扉

● …警報装置

ポンプ施設 Stage 17



PUMP
FACILITIES

- 必須任務**
- a ポンプの入力制御装置を破壊せよ
 - b ポンプの出力制御装置を破壊せよ
 - c マスター制御装置の破壊
 - d 扉を使ってジャックと通話をせよ
 - e 科学者の機室を最小限に

周囲に注意して破壊せよ！

超高い通路での移動時は、これまでの経験を生かして、砲火に敵を倒しつつ進めば大丈夫。ただし、背いレーザ砲は、ほかの敵より強いので注意。あちこちにある宝箱から大量の物資が手に入るから、物をおしまずに集めていこう。

・科学者に注意！一応通り、a、cの破壊のときには、制御装置を操作している科学者を意識させてから。うっかり破壊すると、彼らは制御装置の稼働に巻き込まれてしまうぞ。

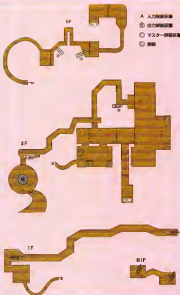
・ここが最終関！一番も神砲を使うのが、いもばん島の部屋にあるマスター制御装置の部屋。ここでは、部屋の入り口の二重扉を破にして攻撃戦をする。ここは強力なロープP弾を使い、最初の一撃を倒したら、奥の部屋を破壊して出口へ向かう。

な部屋になる。前から買ったAR17でしっかり扉を壊して、早急で奥の部屋を突破するのだ。

・別室もツライー出口への扉は、2つの部屋と、通路の行き止まりにも敵が居ると1体のキーカードで開ける。その先の、無人機が大量に出現すると、トレヴェルサンセのセリフがあり、彼方から新たな敵兵が出現するぞ。連撃も相手にしていてもきりがない。ここは強力なロープP弾を使い、最初の一撃を倒したら、奥の部屋を破壊して出口へ向かう。



↑奥の部屋に「ポンプ」の制御装置がある。破壊すると、ポンプの稼働が止まる。



- A 入力制御装置
B 出力制御装置
C マスター制御装置
D 扉
E 科学者の機室



●科学者たちは、007を倒してしばらくおつかい。どこかへ逃げている。



●敵が多いところはサブマシンガンで倒す。奥の通路では、見つかると倒す。



●二重扉のところから攻撃。彼らの機室はかんたんに破壊してしまふので、絶対に通すはしないこと。



必須任務

a シャトルの制御データを書き換える
b シャトルを発射させる

ムーンレイカー作戦を阻止せよ

あまけとリッションの正体は、映画「ムーンレイカー」を元にしたものの、能力がかつ無敵無防のレーザー銃を持っているヤツも！ 記憶術のときには、こいつらを優先して倒せよう。

・真には流るるな…2つの部屋にある扉へは、両方から銃撃はでき

ない。ここから進むと、いままじョーズと戦うことになるので、タイム制限を厳しくしは外は入らないほうがいいぞ。

・任務進行の順番…必須任務は少ないが、その手間はかなり長い。その順番をまとめておくぞ。①ジョーズを倒して

セキュリティカードを盗もう→②ロビーのOA7を入手。③のドライブにディスクを使用→④のコンピュータにOA7を使用してシャトルを発射。これで任務完了だ。

・危険な射撃ゲート→シャトルの落下にある部屋に入ると、射撃ゲートが開くとともに閉じ込められるでしょう。ここから逃げるには、奥のコンピュータを破壊してその奥のダクトに入るのだ。このあと、もう一度ここを逃るためには、目の部屋でゲートを閉じないといは

ヤツがひるむようになったら、レーザーの連射を当て続けてイッキに倒そう。ジョーズを知ったあとは、周

囲から砲が仕掛かるので気を付けて。・シャトル発射！→⑤を行動させてシャトル発射準備に入ったら、カウントダウンが終わるまでやられないようにがんばればOKだ。ただし、砲台ゲートが閉じていると、発射準備が止まってしまう。下の部屋を通過するために閉じたゲートは、再び⑤の部屋を砲台して開けておこう。



●目の場所は、砲の攻撃もどこへい安全地帯。ゲートを開けたら、そのまじョーズ発射を待とう。



- ① ドアロック解除装置
- ② 射撃ゲート開閉装置
- ③ シャトル発射コンピュータ
- ④ DATテープ（シャトル発射プログラム）
- ⑤ ディスクドライブ
- ★ ジョーズ



●車道のルートからいけば、最初はジョーズの部屋をとれ。まずは砲を倒してレーザーゲートを開けよう。

- ① 敵
- ② 重要人物
- ③ 武器・アイテム
- ④ 防弾チョッキ
- ⑤ 隠れ場所
- ⑥ 監視カメラ
- ⑦ 自動機銃
- ⑧ 閉
- ⑨ ロックされた扉

エル・サヒラ Stage 20

ブードゥーの魔人サミディ登場

スカラムンが倒した黄金銃を手に入れた、サミディを倒すのが目的。戦士も次々に倒れていくが、途中にかまうのは意図的だ。任務の進行を助ける。

黄金銃のワナ―黄金銃はマップ右上の部屋に置いてあるが、この部屋に入るなり台座のケースが開く。4

必須任務

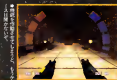
- a. 黄金銃を回収せよ
- b. サミディを倒せ

黄金銃を手に入れることができる。サミディとの対決―ヤツは、マップにあるように、倒してもまた別の場所へ復活。出現すること数回もアップするうえに、1回にはレーザー銃まで装備しているのだ！ そんなヤツも、黄金銃の威力なら1回で倒すことができる。敵をサブマシンガンと丁で倒しながら、マップの仕舞場所へと進めよう。1回分の仕舞場所へ向かうには、4回分の戦士のすぐそばの壁にある隙し隙からが早い。途中の通路では、上から魔人魔獣で攻撃されるが、さっさと走り抜ければ倒さないので、黄金銃を持っていても、ヤツの正確な攻撃の前に倒れる必要はない。途中にある防弾チョッキを回収していくのも忘れな。

黄金銃の部屋の秘密



入口



黄金銃の元は、単独であること、目的の場所へ使うこともないので、サミディ倒滅の直前にとらえておこう。



- ② 黄金銃
- ☆ サミディ 1回倒
- ☆ サミディ 2回倒
- ☆ サミディ 3回倒

- ① 敵
- ② 重要人物
- ③ 武器・アイテム
- ④ 防弾チョッキ
- ⑤ 監視装置
- ⑥ 監視カメラ
- ⑦ 自動機銃
- ⑧ 扉
- ⑨ ロックされた扉

恋より 電撃手。

チョコキキ舞、ハートに命中。
!

究極マシン対応! 究極のゲームマガジン

NINTENDO64

毎月21日発売

オールラウンド・ゲーム・テーママガジン

電撃王

毎月8日発売

ぶっちぎりスクープとRPG情報満載のPS専門誌

PlayStation

隔週金曜日発売

早い! 熱い! 最強のサターン誌

SEGA SATURN

隔週金曜日発売

最新キャラクター情報! 2D/3Dアニメーションゲーム専門誌

電撃GS

毎月30日発売

発行●メディアワークス
発売●主婦の友社

<http://www.mediaworks.co.jp/>

お問い合わせ 03-5280-7569 (主婦の友社営業部)



ちづるの電撃レポート——『電撃GSマガジン』11月号(9/30発売)

「女神天国」でおなじみ野宮瑞穂の最新画が満載開始! それに「サクラ大戦」のキャラグッズがゼ〜ンぶわかるG'sミュージアムもあって楽しみ。別冊付録は、ファン賞の永久保存版「寿久幻想画キャラクターコレクション」、やっぱり美少女系ならジーズとねっ。



好きになったら、もう一歩線。

なんでも夢中にならない人は、魅力な人も。



ブリクラボケット 不完全女子高生マニュアル

●16月12日 第2巻 ●43. 創刊 ●アト受入 ●6V9 ●金量決定 ●

GBがプリクラ手帳に大変身!

女子学生にとっての必需品(?)の「ブリクラ」がGBになった。ブリクラ学園の生徒となって、学園に起こるさまざまなイベントやミニゲームを楽しみながら、ブリクラを始めていくAVGだ。手に入れたブリクラは、ブリクラ学園のように保管したり、通常のケーブルで交換し合うことができる。



まずはいくつかのシーンを組み合わせて、
自分の顔を作ってからゲームスタート。



● 4国国内でもイベントをタリタすること
でブライタが事に入る。



●ようやくプリクラをゲット！ たくさん集めるとほどよい骨董がはがっていくぞ。

牧場物語GB

018 ● 年別売上予定 ● 価格単価 ● バックインソフト ● SLG ● 4 M ● ⑩

時計機能がついてより楽しく!

作物を育て、家畜を飼育し、自分の牧場を広げていく……。そんな、目の肥えたとした生活が楽しかった『牧場物語』が、GBになってよみがえった。通常のゲームで動物の交換ができたし、資源を切つていてもゲーム内の時間が増えれば自然に回復されていたり、楽しい要素たっぷりのゲームになっていたはず!



■やっぱりあった通風小室。どんな風をそそいでいくのかしら？



●電線を切っても早の成長は速む。知っているうちに早の成長は速む。知っているうちに早の成長は速む。

コナミGBコレクションVOL.1

●1月25日発売●増刊●コナミ●ETC●実況決定

過去の作品がうれしいリニューアル!

コナミの名作がGBにリニューアルされて発売される「コレクション」シリーズ第1弾。GBでは初めて「ダラディウス」が5巻あたり



1998, 1999, 2000, 2001, 2002, 2003, 2004, 2005, 2006, 2007, 2008, 2009, 2010, 2011, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016, 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, 2023, 2024, 2025, 2026, 2027, 2028, 2029, 2030, 2031, 2032, 2033, 2034, 2035, 2036, 2037, 2038, 2039, 2040, 2041, 2042, 2043, 2044, 2045, 2046, 2047, 2048, 2049, 2050, 2051, 2052, 2053, 2054, 2055, 2056, 2057, 2058, 2059, 2060, 2061, 2062, 2063, 2064, 2065, 2066, 2067, 2068, 2069, 2070, 2071, 2072, 2073, 2074, 2075, 2076, 2077, 2078, 2079, 2080, 2081, 2082, 2083, 2084, 2085, 2086, 2087, 2088, 2089, 2090, 2091, 2092, 2093, 2094, 2095, 2096, 2097, 2098, 2099, 2100, 2101, 2102, 2103, 2104, 2105, 2106, 2107, 2108, 2109, 2110, 2111, 2112, 2113, 2114, 2115, 2116, 2117, 2118, 2119, 2120, 2121, 2122, 2123, 2124, 2125, 2126, 2127, 2128, 2129, 2130, 2131, 2132, 2133, 2134, 2135, 2136, 2137, 2138, 2139, 2140, 2141, 2142, 2143, 2144, 2145, 2146, 2147, 2148, 2149, 2150, 2151, 2152, 2153, 2154, 2155, 2156, 2157, 2158, 2159, 2160, 2161, 2162, 2163, 2164, 2165, 2166, 2167, 2168, 2169, 2170, 2171, 2172, 2173, 2174, 2175, 2176, 2177, 2178, 2179, 2180, 2181, 2182, 2183, 2184, 2185, 2186, 2187, 2188, 2189, 2190, 2191, 2192, 2193, 2194, 2195, 2196, 2197, 2198, 2199, 2200, 2201, 2202, 2203, 2204, 2205, 2206, 2207, 2208, 2209, 2210, 2211, 2212, 2213, 2214, 2215, 2216, 2217, 2218, 2219, 2220, 2221, 2222, 2223, 2224, 2225, 2226, 2227, 2228, 2229, 2230, 2231, 2232, 2233, 2234, 2235, 2236, 2237, 2238, 2239, 2240, 2241, 2242, 2243, 2244, 2245, 2246, 2247, 2248, 2249, 2250, 2251, 2252, 2253, 2254, 2255, 2256, 2257, 2258, 2259, 2260, 2261, 2262, 2263, 2264, 2265, 2266, 2267, 2268, 2269, 2270, 2271, 2272, 2273, 2274, 2275, 2276, 2277, 2278, 2279, 2280, 2281, 2282, 2283, 2284, 2285, 2286, 2287, 2288, 2289, 2290, 2291, 2292, 2293, 2294, 2295, 2296, 2297, 2298, 2299, 2300, 2301, 2302, 2303, 2304, 2305, 2306, 2307, 2308, 2309, 2310, 2311, 2312, 2313, 2314, 2315, 2316, 2317, 2318, 2319, 2320, 2321, 2322, 2323, 2324, 2325, 2326, 2327, 2328, 2329, 2330, 2331, 2332, 2333, 2334, 2335, 2336, 2337, 2338, 2339, 2340, 2341, 2342, 2343, 2344, 2345, 2346, 2347, 2348, 2349, 2350, 2351, 2352, 2353, 2354, 2355, 2356, 2357, 2358, 2359, 2360, 2361, 2362, 2363, 2364, 2365, 2366, 2367, 2368, 2369, 2370, 2371, 2372, 2373, 2374, 2375, 2376, 2377, 2378, 2379, 2380, 2381, 2382, 2383, 2384, 2385, 2386, 2387, 2388, 2389, 2390, 2391, 2392, 2393, 2394, 2395, 2396, 2397, 2398, 2399, 2400, 2401, 2402, 2403, 2404, 2405, 2406, 2407, 2408, 2409, 2410, 2411, 2412, 2413, 2414, 2415, 2416, 2417, 2418, 2419, 2420, 2421, 2422, 2423, 2424, 2425, 2426, 2427, 2428, 2429, 2430, 2431, 2432, 2433, 2434, 2435, 2436, 2437, 2438, 2439, 2440, 2441, 2442, 2443, 2444, 2445, 2446, 2447, 2448, 2449, 2450, 2451, 2452, 2453, 2454, 2455, 2456, 2457, 2458, 2459, 2460, 2461, 2462, 2463, 2464, 2465, 2466, 2467, 2468, 2469, 2470, 2471, 2472, 2473, 2474, 2475, 2476, 2477, 2478, 2479, 2480, 2481, 2482, 2483, 2484, 2485, 2486, 2487, 2488, 2489, 2490, 2491, 2492, 2493, 2494, 2495, 2496, 2497, 2498, 2499, 2500, 2501, 2502, 2503, 2504, 2505, 2506, 2507, 2508, 2509, 2510, 2511, 2512, 2513, 2514, 2515, 2516, 2517, 2518, 2519, 2520, 2521, 2522, 2523, 2524, 2525, 2526, 2527, 2528, 2529, 2530, 2531, 2532, 2533, 2534, 2535, 2536, 2537, 2538, 2539, 2540, 2541, 2542, 2543, 2544, 2545, 2546, 2547, 2548, 2549, 2550, 2551, 2552, 2553, 2554, 2555, 2556, 2557, 2558, 2559, 2560, 2561, 2562, 2563, 2564, 2565, 2566, 2567, 2568, 2569, 2570, 2571, 2572, 2573, 2574, 2575, 2576, 2577, 2578, 2579, 2580, 2581, 2582, 2583, 2584, 2585, 2586, 2587, 2588, 2589, 2590, 2591, 2592, 2593, 2594, 2595, 2596, 2597, 2598, 2599, 2600, 2601, 2602, 2603, 2604, 2605, 2606, 2607, 2608, 2609, 2610, 2611, 2612, 2613, 2614, 2615, 2616, 2617, 2618, 2619, 2620, 2621, 2622, 2623, 2624, 2625, 2626, 2627, 2628, 2629, 2630, 2631, 2632, 2633, 2634, 2635, 2636, 2637, 2638, 2639, 2640, 2641, 2642, 2643, 2644, 2645, 2646, 2647, 2648, 2649, 2650, 2651, 2652, 2653, 2654, 2655, 2656, 2657, 2658, 2659, 2660, 2661, 2662, 2663, 2664, 2665, 2666, 2667, 2668, 2669, 2670, 2671, 2672, 2673, 2674, 2675, 2676, 2677, 2678, 2679, 26

[illegible]

001-5744,9070
014-62-4144-1
014-62-4144-1



biochemical and molecular biology of the cell cycle.

ゲームボーイギャラリー2

GRE ● 1 月 27 日 考试 ● W3.04 ● 任天定 ● ACT ● 4M ●

名作パック第2弾!

なつかしの「ゲーム＆ウォッチ」をGBに移植して、さらに新しくアレンジモードも加えたゲームシリーズ第2弾。今作では、ゲーム中にポーズをかけて電源を切ると、次回遊ぶときにその続きから遊べる「中断セーブ機能」が追加されているぞ。



●なつかしい「おかし」モードの「F」キーコンダ「いま」モードもある。



● 考案者に限りなく、誰でも利用できる。



「理を以て論ずるには無常の理なり」。



— 1998年12月21日

[illegible]

ポケットボンバーマン

GB ●12月発売予定 ●価格未定 ●ハード音 ●ACT ●4M

爆弾とジャンプを使いこなせ!



●このように爆弾を投げて足踏にすれば、そこからジャンプして家もことが出来るのだ。
●爆弾とジャンプ、この2つの要素をどう駆使していくのかな?

今までの「ボンバーマン」シリーズから大きく変わって、イメージも一新の後スクロールRPGになったのがこの「ポケットボンバーマン」。ジャンプをして空中に爆弾を設置したり、設置した爆弾を足踏に先に進んだりして、爆弾と組み合わせた新しいアクションがいろいろ楽しめるのだ。

悪魔城ドラキュラ 漆黒たる前奏曲

GB ●12月4日発売 ●¥3,180 ●コナミ ●ACT ●2M ●①

壮絶な戦いが、ふたたび始まる!



●主人公のシニア・ベルモンド、西暦1400年ごろの悪魔少女だ。

GBでの第3作の「ドラキュラ」になる本作。主人公はなんと、17歳の悪魔少女ソニア。おなじみのムチ攻撃に加えて、ソウルウェポンやバーニングモードといった、新戦闘システムが採用されている。また、プレイヤーの攻略度によって変わるマルチエンディングも新しい要素だ。



●バーニングウェポンがフルに燃えれば、バーニングモードを発動して無敵になる。



●魔法のボス、どんな強敵であらうと、華麗なムチさばきで立ち向かえ!

がんばれゴエモン 黒船党の謎

GB ●12月4日発売 ●¥3,180 ●コナミ ●ACT ●2M ●①

天下のゴエモン、GBに見参!!

N64で登場したばかりのゴエモンが、今度はGBで大暴れるぞ。今回はゴエモン、エビス丸、サスケの3人が登場し、金5兩を好きなキャラで選べるのだ。敵を倒しつづくりアイテムを集めていき、各章のボスと戦うぞ。ちなみにボス戦は、100%破壊や綱引きなどのミニゲームになっている。



●チャウクナー・遊助の両方、両方とも40連を引ければ、通っちゃうのだ。



●「チャウクナー」アクションモードと呼ばれるアクション版、やっぱり和風。



●アクションモードにはこいつらいたダンジョンもある。この2回ボスが1回。

サンリオうらないパーティ

GB ●発売予定 ●価格未定 ●イマジニア ●ETC ●1M

キティちゃんの占いゲームが出るよ!

気になる運勢や相性を、大人気のサンリオキャラクターたちが占ってくれる! そんなソフトがGBに登場だ。ぼつ丸が易者になって、占の運勢を占ってくれる「うらな」と、キティちゃんが気になる人との相性を調べてくれる「相性占い」の2つの占いができる。みんなでワイワイ占うのもよし、ひとりっこで占うのもよしの1本だ。



●自分の生まれた日の占いだけでなく、両方が読まれるのも楽しめちゃう!



●来日かや、夢にもなる人との相性はハロキキティちゃん占ってくれるんだ。

難を見ない、ハイレベルな経済感覚経営者であるということが。

それでもうひとつ共通点をあげれば、ふたりはエンジニアにありがちな真面目な人ではないということ。そう、ふたりはよくしゃべるのだ。特に中本さん、この日は絶好調のようで、しゃべるしゃべる。

中本：ところでね、今日はのりちゃんまで来たわけ。そうそう「64の時代」という話だったっけ（笑）。まあ、これからの時代を語る前に、今のゲーム業界をどう見ているかって話ですけど、さっきのCADじゃないけど、今のゲームって非常に機械的につくられている気がするんですよ。

ハドソンは今ね、お休み期間中っていったらしかれるけど、ネタを仕込んでいる最中ですよ（笑）。だからあんまり大きなことはいえないけど、最近のゲーム、特にプレイステーションのソフトを見ていると、そういう気がするな。ソニーさんがね、ライブラリーを整備したことは立派なことですよ。ソニーさんは偉いと思う。

富本：そうですね。

中本：けれどソフトをつくる側に問題がある。配られたライブラリー見て「こんなこともできるじゃん」と思いついて、そのまま商品化したようなゲームが最近多いような気がするんです。

富本：ライブラリーに画像を張り付けた感じかな。例えば、思考ルーティンのところがライブラリーだとしたら、特撮の顔の色は違うけど描き方はみんな同じみたいな（笑）。慣れない現象が起きている。中本さんがいうように、ライブラリーの整備は良いことです。ライブラリーがあることによって、多くの人がゲームを開発できたから、新しい才能も入ってきましたね。しかし反動もあって、一度ライブラリーが整備されると、似たようなゲームが出てしまう危険性も併せてあります。

ライブラリーとは？

ゲーム制作のためのサンプルプログラムのようなもので、PS用のライブラリーもソニーが用意させたことで有名。ゲームづくりをスポンジッパ原理に例えると、PS4ならさまざまなものからつくり始められるが、PS5の場合は、数種類のバスター、あるいはマトリックスやノコといった、ある程度できあがった素材を使って料理することが可能。この食材は、このような素材材料から、レンジでチンするだけの完成品一步手前のものまで、実



■PS5のライブラリーは、ゲームの素材やプログラムをあらかじめ用意した状態で提供している。これによって、ゲームの開発が容易になるとされている。

に豊富に整備されている。制作段階の企画や蓄積された技術の有効利用など、そのメリットは大きい。空気にゲームをつくらせてしまう事実もある。

つまりライブラリーとは「ソフトをつくる人たちの共有財産」という表現ができると思う。なのでライブラリーをつくる会社が決まると出てくれば財産は増えることになる。けれどライブラリーを使う会社ばかりが増えているのが現状なので、なんだかみんなで財産を食いつぶしているような、そんな感じがします。

中本：そうですね。ところで富本さん、今年は年間300本以上のゲームが出るそ

うですよ。そのうち格闘ゲームだけで60本もあるのだとか。

富本：そんなに 많すぎますか。なかにはまったく売れないゲームも当然出てくるでしょう。

中本：今のゲーム業界って、マーケット全体が大きくなっているわけでもないのに、ソフトばかりたくさん出ている。なんだから小魚を10人の骨でつついているみたいじゃないですか（笑）。



富士本氏に初めて会ったときの第一印象

何年か経ってからはもう中本の顔が覚えていた。そのとき、ゲームに打ち込んで、そして中本の顔をよく見ると、さじそう。この「さじ」っていうのが、中本の（笑）。

中本
伸一
×
富士
本
淳

パート1

富士本：なんともすごい状況だなあ。

中本：いやあ、現実はそのようです。これじゃあソフトをつくっている人たちが皆一杯になるわけない。そのうち強いやつが出てきて、資本力にものをいわせて、小魚をガツとさらっていいでしょう。こうなると、小さい会社は「何が新しいことやろう」とって気が潰れてしまうかもしれない。

富士本：タリエーターが簡単につくれるのはいいことだけど、似たようなゲームのてんこ盛りになってマーケットの食い合いになる。

中本：すると…

富士本：今度は会社内で開発予算の引き締めが始まる。予算が少なくなると自然のことながらロクなゲームがつかなくなる。

中本：進歩がなくなる。全体が死んでくる。

富士本：絵に描いたような悲劇。

中本：どっかで何回も聞いたような話だなあ。「アタリショック」も含めて、富士本さんは学生のころから現役でやってきたから、そのへんをずいぶん見てきたんじゃないですか。

富士本：そうですね。過去に何回もありましたね。ゲーム業界って恐ろしいなあって思います。本当にワンパターンですよ。ハードが少し固まってくると、みんなつくりやすいほうへ、安易な方向へと流れていく。それでいうと六本木で選手に飲む人が増える（笑）。

中本：僕の場合はススキノだったけど（笑）。

富士本：それから少し時間がたつと業界そのものがおかしくなって、無意味も無意味も、残念ながらその繰り返し…

中本：富士本さんや僕みたいに、ゲーム業界を20年近く見ていると、ついそうやって心配しちゃいますよね。オヤジ臭いっていわれるかもしれないけど（笑）。

富士本：やっぱりオヤジ臭いかな。私はまだオヤジの仲間には入らないけど。

中本：そうですね。僕は「オヤジ」って呼ばれるの、もう容認することにしてますよ。カラオケで歌うのはクールファイブだもの（笑）。「そして神門」とか歌っているもの。前川清のファンなんです。僕、ところで富士本さんはカラオケで何を歌うの？

富士本：フォータソングー（笑）。

中本：それとすごい強曲だなあ（笑）。「小島を羽人必事をつづいている」と表現して、中本さんは今のゲーム業界の現状を心配した。当然のことながら、そんな危機意識をもって世に送り出されたのがN64だった。N64が「ゲームを変え、絵が変える」と訴えてデビューしたのは昨年。なのだが、今年のN64はいまも覚悟がない。「でもユーザーのみならず、変心してください。N64が本物におもしろくなるのは来年からです」と中本さんは断言する。

中本：僕は初めて見た瞬間からN64はすごいマシンだと思いました。「なんでもできるじゃないか、こいつ」って感じで…

富士本：そのとおりですよ。

中本：でもそれをするためにはいろいろな仕組み、つまり研究や実験が必要になる。まあ、われわれのような人間にとって非常にやりがいのあるマシンなんですけど、手間がかかるのも事実です。そこでうちのスタ

ッフたちにこう言ったんです。「N64は小島強曲」ってね。こねるのは大変だけれど、使い方によってはバンにも、ビザバイにも、うどんにもなる。それほどN64はポテンシャルが高い、とね。でも金で食った腹をこねさせ、なんて脅かしなが（笑）。

富士本：任天堂にしてもある種の強曲だったでしょう。フルモデルチェンジのN64ではなく、スーパーファミコンのマイナーチェンジでとどめておいたほうが…

中本：イメージだったかも。

富士本：そう。たぶん今年の夏にはたくさんソフトが出ていたでしょうね。しかし新しいものがないとゲームそのものがユーザーに飽きられてしまう。マーケットそのものがつぶれるかもしれない。なにせ今は、小島に10人の量の時代だから（笑）。

中本：だからね、別池を掘ったり、新しい魚を放流したり、育てたり、漁師をさせたり。私たちは10年後も20年後も魚を食って生きるわけだから、今はそういうモードに入らんとおもうてます。

というわけでハードソンもやっていますよ。N64を真顔にやっています。去年からずっとやってきましたよ。するとね、不思議なことにN64の能力がどんどん上がってくるんですよ。

富士本：N64の特徴であるマイクロー



マイクロコードとは？

3Dゲームでも2Dゲームでも、N64ではいろんなタイプのソフトが遊べる。どんなに違ったゲームでも遊べるようにRCP（リアルタイムメディア・コ・プロセッサ）N64の脳髄に命令しているのがマイクロコードだ。3Dポリゴンを描いたコードでも、サウンドに連したコードでも、マイクロコードを書き換えることで、N64の性格・性能を広げることができる。ソフトによってハードそのものに影響も及ぼすという



マイクロコードとは、ハードウェアの内部に書き込まれたプログラムで、ハードウェアの動作を制御する。マイクロコードは、ハードウェアの動作を制御するためのプログラムで、ハードウェアの動作を制御するためのプログラムである。

ったことは物陰でできず、これこそが「バスタそのものからつくられる料理」の、N64の最大の利点なのだ。

ど、新しいマイクロコードもそろってきたし。

中本：たとえば2Dのゲームをつくるとき「コッシーアイランド64」で使ったマイクロコードを使うと、かなりプラクティカルになるという可能性も出てきた。つまり少ないデータで簡単に、それだけで自然な地形を描けるようになる。数度入タラスのCG描画テクニクをわれわれは持つことができました。

あとスピン・アニメーションというか、つまり人間の手の付け加えのような奇妙な動き、それをポリゴンで表現する技術も、かなりのところまでできてます。プロダクトしたスライムみたいな、ゼリー状のキャラクターって、今までのハードでは絶対表現できなかった。そういうことがN64ではできるわけだから、画面にトライしているわけです。

富士本：「ウェーブレース64」の「速の領域」が、もう一段階進んで、「キャラクターの動き」になった感じだ。

中本：それに「スーパーマリオ64」のようなスタンダードな3Dアクションゲームをつくるにしても、昔よりずいぶんポリゴン数が表示できるようになりました。

富士本：この対談シリーズの前に私がN64を技術解説するコーナー（編注：本誌創刊

号から今年の4月号まで連載された「僕が見ているN64」のことがありまして、その第1回のタイトルが「Nintendo64は進化するマシン」だったんです。さすがに「小皮鞭」とはいわなかったけど（笑）、N64って時間がたつにつれハード性能が向上していくマシンだと、認識したんです。ですからその感覚、よくわかります。

中本：マイクロコード、プラクティカル、スピン・アニメーション、表示ポリゴン数……今の段階では、ユーザーのみなさんには関係のない技術の話になってしまっただけじゃない。けれど、われわれが、まあいけるいうやうでってことは覚えておいてください。

今年までは準備期間だった。しかしうちは相当小皮鞭をこねてきた。で、選手からいはずなようにになった。さあ本番では何をつくるのか。これをまでにけこう時間がかかったけど、取りもでできて、効力もあって、バスタにもできるし、ギョーザの皮にもできる（笑）。

ですから、N64が本番におもしろくなるのは本番からです。そのことがわかっていながら任天堂だって全然あせっていないでしょ。

富士本：そうですね。今の中本さんの感じやないけど、ゲームの背後にある基礎技術、

そのひとつひとつの意味がわかって、実際に性能力をもっているところは、N64の将来が楽しみでしかたないはずですよ。不安なんてこれっぽっちもない。もちろん任天堂はそんなことはわかっていっているのだから。

中本：ハードソフトもあせていないです（笑）。なんたってわれわれは、まず開発ツールをつくることから始めたんですから。大工さんがまずノコギリをつくるようなものです。道端りのようだけど、この時期が大切です。次の段階は「エンジン」（編注：N64のポリゴン表示を速くするために、各社が独自に開発する表示用アルゴリズム。）だって僕は知っているんですけど。

富士本：例えば、物理シミュレーションのシステムですね。

中本：そう。それが完全に確立しないかぎり、3Dのゲームってつくっちゃいけないはずなんです。ここで手抜きは許されない。「スーパーマリオ64」のような3Dゲームを実現するには、物理法則にのっとった本格的な3Dエンジンが必要ですよ。各社が3Dエンジンをもたないうちに3Dゲームをつくってはいけないと思っているんです。僕らの串ではね。で、なんとかそこのまで来て、「極端なバスターン」までたどってきた。ゴブゴブとですけど、確実に前に進んでいますよ。

さて次はというと、ここでやっと考えられるのが「新しい遊び方」ですよ。けっこうおもしろいネタがありますよ。あれとあれをつないでこうやって、これとあれを組み合わせたとあるなって。おもしろいこと、いろいろあるでしょう。富士本さん、**富士本**：じゃあ、そのへんの話はゆくり後編で。

以下次第に続く。



富士本 20の
64の時代を語る

N64の能力が どんどん上がってきた

news64clip!

今月は東京ゲームショウのレポートを中心に届け、また、11月のスペースワールドでは、オドロキのプレゼントが用意されていることが明らかだ。

Report ゲームショウ

東京ゲームショウ'97秋開催さる! 気になるN64サードパーティの最新動向をレポート



■今回からは会場を新築メッセに移して開催される東京ゲームショウ。会場は毎年春に行われる予定だ。

9月5〜7日に、新築メッセにて東京ゲームショウ'97秋が開催された。通算3回めとなる今回は、3日間で過去最高の14万人を超える来場者を集め、大成功のうちに幕を閉じた。今回は、前2回にくらべると、ビッグタイトルの出展が少なかったといわれていた。にも関わらず、これだけの来場者があったのは、東京ゲームショウが「ゲームの祭典」として定着したことに由来するのだろう。コアなファンはもちろん、親子連れ、さらには女子学生グループなども集まった。

気になるN64関連のトピックも多数あった。任天堂からの出展はなかったものの、コナミ、イマジニア、ハドソンといった有力メーカーは新作ソフトを多数展示した。また「ファミス'96」を大々的にプッシュしたナムコブースからもN64に力ける意図が感じられた。最新のニュースとしては、タイマーが「ランボルギーニ64」を参戦発表、同社のN64への参戦も入道いよいよ、ここでは、各ブースのくわしいN64ソフト展示状況をレポートしておこう。

コナミ



「実況ワールドサッカー3」、「ハイパーオリンピック イン ナル64」などがROM出展された。新作「NBAバスケットボール(※)」もROMで出展され、SPGはヤッパリコナミという印象を強くもたらされる展示内容だったのだ。今のほかでは「G.A.S. PM」が特設展示場の中にもあり、3層のプレイ専用フロアで展示され、熱狂ゲームファンのお目当てとなっている。「ハイブリッドヘブン」と「悪魔剣トラウマ3D」についてはビデオ出展となったが、どちらもコアなファンの視線をフカサしていた。

※「実況ワールドサッカー3」は、コナミのN64ソフトで、プレイ可能。



■「悪魔剣トラウマ3D」は、コナミのN64ソフトで、プレイ可能。

It's NEW

タイトーN64作品を出展 「ランボルギーニ64」だ!

タイトーブースの中心は「ランボルギーニ64」が参戦出展された。このタイトルは、日本のソフトメーカーでは初めてN64に開発している作品で、タイトーが日本国内での販売を推進することになるということだ。ゲーム内容は、ランボルギーニディアブロやフェラーリ、ランジェなどのスーパーカーを操作する。0.4人同時対戦が可能となっており、対戦プレイにも対応する予定だ。会場ではプレイできるとは、N64はこの初出展ということだったけど、かなりのスピード感があり4人対戦での対戦も楽しめた。今回の展示は海外タイトルの中に出展という点だったが、タイトーは今後N64に本格参入に入っていくものと見られる。



イマジニア



「ファイティングキング」がROM出展。また「エムティム」がROM出展。また「プロキング」がROM出展。それぞれROMも出展された。特に「エムティム」はN64のROMに限りそうということもあって、多くの人からプレイ合に遊ばれていた。また「シンムンティ(2000)」がプレイ可能になっていたのも大きなニュース。こちらも注目されていた。RPGやSLGといった、書くタイプのゲームはN64ではほとんど出展されていないだけにユーザーの注目を集めた。ちなみに「シンムンティ2000」の発売日は2000年とのことだ。

※「シンムンティ2000」は、イマジニアのN64ソフトで、プレイ可能。



※「シンムンティ2000」は、イマジニアのN64ソフトで、プレイ可能。

Topic ゲームキオスク

ローソンのMMS端末 9月末から試験稼働!!

NMIS(マルチメディアステーション)端末を使ったローソンの情報提供サービスが、この9月下旬から試験稼働される。端末の設置場所は、全国のローソン100店舗ほど。ただし、今回の試験稼働に関しては、チケット等の販売がメインとなるが、SFCソフトの置き換えサービス「ゲームキオスク」についてはまだ未定のように。任天堂に問い合わせ

せたところ「サービスで利用できるソフトは決まっていますが、現在は、そのソフトの発売元であるメーカーさんに了承をとっている段階。もう少しおしりリースをさせる予定ですが(任天堂・広畑)とのこと。フタイア・スラムゲーム」の新作などの発売も決定しているだけに、期待の高まるゲームキオスク。いよいよ秋は試験稼働だ。



●「ゲームキオスク」端末の画面。ローソン100店舗ほどに設置される。



●「ゲームキオスク」端末の画面。ローソン100店舗ほどに設置される。

Topic マリオ64

ゲーム・オブ・ザ・イヤー授賞式で 『マリオ64』スタッフをキャッチ!!

ユーザーの投票によって人気ゲームソフトを巡り、日本ゲーム・オブ・ザ・イヤーの66年度授賞式が決定した。この賞は、95年4月3日から97年3月31日までに発売されたソフトの中から、ノミネート作品を10位タイトルにし、そこからユーザーの投票で各賞を競うもので、今年で第2

回目を迎える。くわしい各賞の行方は下のコラムを参照してほしいが、N64ソフトでは「スーパーマリオ64」が最優秀賞を受賞。8月20日に行われた授賞式には、任天堂からゲームプログラマーである西沢幸也氏、矢嶋龍氏が出席し、会場からは大きな拍手が上がった。西沢氏は「マリオ64」ではメインシステムのプログラマーを務め、最近では「マリオ」を電動バイク対応にする作業などもこなしている。現在は「64D」で開発のタイトルも開発中

です。とのこと。一方の矢嶋氏は「マリオ64」をはじめ「マリオカート64」や「スターフォックス64」などに携わった。「現在は「ジャングル大冒険」を作っています。かなりできあがっていますよ」といふことだ。第2回授賞式でも、任天堂スタッフに会える機遇が嬉しい。じゃないかな。

JAPAN GAME of the YEAR



●授賞にのぞむ任天堂スタッフ。最優秀賞は『マリオ64』のスタッフが中心に当たるらしい。

西賞の行方

部門ごとに、各賞の授賞式は10月31日に開催される。ただし、最優秀賞はあらかじめ発表されている。『マリオ64』の授賞式を皮切りに、というところで、特別に発表されたものだったのだ。

部門	種別	タイトル	メーカー
グランプリ	PS	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
準グランプリ	SS	クラウスタ	世嘉
優秀賞	MD	スーパーマリオ64	任天堂
フレッシュ賞	MD	パワパワパッパ	BCE
ビジュアル賞	PS	ファイナルファンタジーIII	スクウェア
サウンド賞	PS	ファイナルファンタジーIII	スクウェア

Topic 米園情報

『ディディー・コン グレーション』米園 では11/24発売へ

日本での発売日は11月21日に決まった。期待のRPG『ディディー・コングレーション』(以下、米園)では、11月24日に発売されるとのNDA(米園任天堂)からのリリースがあった。また『ジョー・アイランド64』(以下、『ジョー・アイランド64』)の米園での発売日も発表。ただし、気になる『ゼルダの伝説64』(以下、『ゼルダの伝説64』)の発売時期についてはアナウンスはなかった。

ディディー・コングレーション…11/24米園発売

●ディディー・コングレーションは、レオ・カッパ・ミューズ・RPG、NDAのリリースとあり、発売されることになる。日本と米国では同時発売ということになる。今年の米園は日本に『ディディー・コングレーション』



ジョー・アイランド64…11/24米園発売

●ジョー・アイランド64は、米園の2D、3D、4D、5D、6D、7D、8D、9D、10D、11D、12D、13D、14D、15D、16D、17D、18D、19D、20D、21D、22D、23D、24D、25D、26D、27D、28D、29D、30D、31D、32D、33D、34D、35D、36D、37D、38D、39D、40D、41D、42D、43D、44D、45D、46D、47D、48D、49D、50D、51D、52D、53D、54D、55D、56D、57D、58D、59D、60D、61D、62D、63D、64D、65D、66D、67D、68D、69D、70D、71D、72D、73D、74D、75D、76D、77D、78D、79D、80D、81D、82D、83D、84D、85D、86D、87D、88D、89D、90D、91D、92D、93D、94D、95D、96D、97D、98D、99D、100D、101D、102D、103D、104D、105D、106D、107D、108D、109D、110D、111D、112D、113D、114D、115D、116D、117D、118D、119D、120D、121D、122D、123D、124D、125D、126D、127D、128D、129D、130D、131D、132D、133D、134D、135D、136D、137D、138D、139D、140D、141D、142D、143D、144D、145D、146D、147D、148D、149D、150D、151D、152D、153D、154D、155D、156D、157D、158D、159D、160D、161D、162D、163D、164D、165D、166D、167D、168D、169D、170D、171D、172D、173D、174D、175D、176D、177D、178D、179D、180D、181D、182D、183D、184D、185D、186D、187D、188D、189D、190D、191D、192D、193D、194D、195D、196D、197D、198D、199D、200D、201D、202D、203D、204D、205D、206D、207D、208D、209D、210D、211D、212D、213D、214D、215D、216D、217D、218D、219D、220D、221D、222D、223D、224D、225D、226D、227D、228D、229D、230D、231D、232D、233D、234D、235D、236D、237D、238D、239D、240D、241D、242D、243D、244D、245D、246D、247D、248D、249D、250D、251D、252D、253D、254D、255D、256D、257D、258D、259D、260D、261D、262D、263D、264D、265D、266D、267D、268D、269D、270D、271D、272D、273D、274D、275D、276D、277D、278D、279D、280D、281D、282D、283D、284D、285D、286D、287D、288D、289D、290D、291D、292D、293D、294D、295D、296D、297D、298D、299D、300D、301D、302D、303D、304D、305D、306D、307D、308D、309D、310D、311D、312D、313D、314D、315D、316D、317D、318D、319D、320D、321D、322D、323D、324D、325D、326D、327D、328D、329D、330D、331D、332D、333D、334D、335D、336D、337D、338D、339D、340D、341D、342D、343D、344D、345D、346D、347D、348D、349D、350D、351D、352D、353D、354D、355D、356D、357D、358D、359D、360D、361D、362D、363D、364D、365D、366D、367D、368D、369D、370D、371D、372D、373D、374D、375D、376D、377D、378D、379D、380D、381D、382D、383D、384D、385D、386D、387D、388D、389D、390D、391D、392D、393D、394D、395D、396D、397D、398D、399D、400D、401D、402D、403D、404D、405D、406D、407D、408D、409D、410D、411D、412D、413D、414D、415D、416D、417D、418D、419D、420D、421D、422D、423D、424D、425D、426D、427D、428D、429D、430D、431D、432D、433D、434D、435D、436D、437D、438D、439D、440D、441D、442D、443D、444D、445D、446D、447D、448D、449D、450D、451D、452D、453D、454D、455D、456D、457D、458D、459D、460D、461D、462D、463D、464D、465D、466D、467D、468D、469D、470D、471D、472D、473D、474D、475D、476D、477D、478D、479D、480D、481D、482D、483D、484D、485D、486D、487D、488D、489D、490D、491D、492D、493D、494D、495D、496D、497D、498D、499D、500D、501D、502D、503D、504D、505D、506D、507D、508D、509D、510D、511D、512D、513D、514D、515D、516D、517D、518D、519D、520D、521D、522D、523D、524D、525D、526D、527D、528D、529D、530D、531D、532D、533D、534D、535D、536D、537D、538D、539D、540D、541D、542D、543D、544D、545D、546D、547D、548D、549D、550D、551D、552D、553D、554D、555D、556D、557D、558D、559D、560D、561D、562D、563D、564D、565D、566D、567D、568D、569D、570D、571D、572D、573D、574D、575D、576D、577D、578D、579D、580D、581D、582D、583D、584D、585D、586D、587D、588D、589D、590D、591D、592D、593D、594D、595D、596D、597D、598D、599D、600D、601D、602D、603D、604D、605D、606D、607D、608D、609D、610D、611D、612D、613D、614D、615D、616D、617D、618D、619D、620D、621D、622D、623D、624D、625D、626D、627D、628D、629D、630D、631D、632D、633D、634D、635D、636D、637D、638D、639D、640D、641D、642D、643D、644D、645D、646D、647D、648D、649D、650D、651D、652D、653D、654D、655D、656D、657D、658D、659D、660D、661D、662D、663D、664D、665D、666D、667D、668D、669D、670D、671D、672D、673D、674D、675D、676D、677D、678D、679D、680D、681D、682D、683D、684D、685D、686D、687D、688D、689D、690D、691D、692D、693D、694D、695D、696D、697D、698D、699D、700D、701D、702D、703D、704D、705D、706D、707D、708D、709D、710D、711D、712D、713D、714D、715D、716D、717D、718D、719D、720D、721D、722D、723D、724D、725D、726D、727D、728D、729D、730D、731D、732D、733D、734D、735D、736D、737D、738D、739D、740D、741D、742D、743D、744D、745D、746D、747D、748D、749D、750D、751D、752D、753D、754D、755D、756D、757D、758D、759D、760D、761D、762D、763D、764D、765D、766D、767D、768D、769D、770D、771D、772D、773D、774D、775D、776D、777D、778D、779D、780D、781D、782D、783D、784D、785D、786D、787D、788D、789D、790D、791D、792D、793D、794D、795D、796D、797D、798D、799D、800D、801D、802D、803D、804D、805D、806D、807D、808D、809D、810D、811D、812D、813D、814D、815D、816D、817D、818D、819D、820D、821D、822D、823D、824D、825D、826D、827D、828D、829D、830D、831D、832D、833D、834D、835D、836D、837D、838D、839D、840D、841D、842D、843D、844D、845D、846D、847D、848D、849D、850D、851D、852D、853D、854D、855D、856D、857D、858D、859D、860D、861D、862D、863D、864D、865D、866D、867D、868D、869D、870D、871D、872D、873D、874D、875D、876D、877D、878D、879D、880D、881D、882D、883D、884D、885D、886D、887D、888D、889D、890D、891D、892D、893D、894D、895D、896D、897D、898D、899D、900D、901D、902D、903D、904D、905D、906D、907D、908D、909D、910D、911D、912D、913D、914D、915D、916D、917D、918D、919D、920D、921D、922D、923D、924D、925D、926D、927D、928D、929D、930D、931D、932D、933D、934D、935D、936D、937D、938D、939D、940D、941D、942D、943D、944D、945D、946D、947D、948D、949D、950D、951D、952D、953D、954D、955D、956D、957D、958D、959D、960D、961D、962D、963D、964D、965D、966D、967D、968D、969D、970D、971D、972D、973D、974D、975D、976D、977D、978D、979D、980D、981D、982D、983D、984D、985D、986D、987D、988D、989D、990D、991D、992D、993D、994D、995D、996D、997D、998D、999D、1000D、1001D、1002D、1003D、1004D、1005D、1006D、1007D、1008D、1009D、1010D、1011D、1012D、1013D、1014D、1015D、1016D、1017D、1018D、1019D、1020D、1021D、1022D、1023D、1024D、1025D、1026D、1027D、1028D、1029D、1030D、1031D、1032D、1033D、1034D、1035D、1036D、1037D、1038D、1039D、1040D、1041D、1042D、1043D、1044D、1045D、1046D、1047D、1048D、1049D、1050D、1051D、1052D、1053D、1054D、1055D、1056D、1057D、1058D、1059D、1060D、1061D、1062D、1063D、1064D、1065D、1066D、1067D、1068D、1069D、1070D、1071D、1072D、1073D、1074D、1075D、1076D、1077D、1078D、1079D、1080D、1081D、1082D、1083D、1084D、1085D、1086D、1087D、1088D、1089D、1090D、1091D、1092D、1093D、1094D、1095D、1096D、1097D、1098D、1099D、1100D、1101D、1102D、1103D、1104D、1105D、1106D、1107D、1108D、1109D、1110D、1111D、1112D、1113D、1114D、1115D、1116D、1117D、1118D、1119D、1120D、1121D、1122D、1123D、1124D、1125D、1126D、1127D、1128D、1129D、1130D、1131D、1132D、1133D、1134D、1135D、1136D、1137D、1138D、1139D、1140D、1141D、1142D、1143D、1144D、1145D、1146D、1147D、1148D、1149D、1150D、1151D、1152D、1153D、1154D、1155D、1156D、1157D、1158D、1159D、1160D、1161D、1162D、1163D、1164D、1165D、1166D、1167D、1168D、1169D、1170D、1171D、1172D、1173D、1174D、1175D、1176D、1177D、1178D、1179D、1180D、1181D、1182D、1183D、1184D、1185D、1186D、1187D、1188D、1189D、1190D、1191D、1192D、1193D、1194D、1195D、1196D、1197D、1198D、1199D、1200D、1201D、1202D、1203D、1204D、1205D、1206D、1207D、1208D、1209D、1210D、1211D、1212D、1213D、1214D、1215D、1216D、1217D、1218D、1219D、1220D、1221D、1222D、1223D、1224D、1225D、1226D、1227D、1228D、1229D、1230D、1231D、1232D、1233D、1234D、1235D、1236D、1237D、1238D、1239D、1240D、1241D、1242D、1243D、1244D、1245D、1246D、1247D、1248D、1249D、1250D、1251D、1252D、1253D、1254D、1255D、1256D、1257D、1258D、1259D、1260D、1261D、1262D、1263D、1264D、1265D、1266D、1267D、1268D、1269D、1270D、1271D、1272D、1273D、1274D、1275D、1276D、1277D、1278D、1279D、1280D、1281D、1282D、1283D、1284D、1285D、1286D、1287D、1288D、1289D、1290D、1291D、1292D、1293D、1294D、1295D、1296D、1297D、1298D、1299D、1300D、1301D、1302D、1303D、1304D、1305D、1306D、1307D、1308D、1309D、1310D、1311D、1312D、1313D、1314D、1315D、1316D、1317D、1318D、1319D、1320D、1321D、1322D、1323D、1324D、1325D、1326D、1327D、1328D、1329D、1330D、1331D、1332D、1333D、1334D、1335D、1336D、1337D、1338D、1339D、1340D、1341D、1342D、1343D、1344D、1345D、1346D、1347D、1348D、1349D、1350D、1351D、1352D、1353D、1354D、1355D、1356D、1357D、1358D、1359D、1360D、1361D、1362D、1363D、1364D、1365D、1366D、1367D、1368D、1369D、1370D、1371D、1372D、1373D、1374D、1375D、1376D、1377D、1378D、1379D、1380D、1381D、1382D、1383D、1384D、1385D、1386D、1387D、1388D、1389D、1390D、1391D、1392D、1393D、1394D、1395D、1396D、1397D、1398D、1399D、1400D、1401D、1402D、1403D、1404D、1405D、1406D、1407D、1408D、1409D、1410D、1411D、1412D、1413D、1414D、1415D、1416D、1417D、1418D、1419D、1420D、1421D、1422D、1423D、1424D、1425D、1426D、1427D、1428D、1429D、1430D、1431D、1432D、1433D、1434D、1435D、1436D、1437D、1438D、1439D、1440D、1441D、1442D、1443D、1444D、1445D、1446D、1447D、1448D、1449D、1450D、1451D、1452D、1453D、1454D、1455D、1456D、1457D、1458D、1459D、1460D、1461D、1462D、1463D、1464D、1465D、1466D、1467D、1468D、1469D、1470D、1471D、1472D、1473D、1474D、1475D、1476D、1477D、1478D、1479D、1480D、1481D、1482D、1483D、1484D、1485D、1486D、1487D、1488D、1489D、1490D、1491D、1492D、1493D、1494D、1495D、1496D、1497D、1498D、1499D、1500D、1501D、1502D、1503D、1504D、1505D、1506D、1507D、1508D、1509D、1510D、1511D、1512D、1513D、1514D、1515D、1516D、1517D、1518D、1519D、1520D、1521D、1522D、1523D、1524D、1525D、1526D、1527D、1528D、1529D、1530D、1531D、1532D、1533D、1534D、1535D、1536D、1537D、1538D、1539D、1540D、1541D、1542D、1543D、1544D、1545D、1546D、1547D、1548D、1549D、1550D、1551D、1552D、1553D、1554D、1555D、1556D、1557D、1558D、1559D、1560D、1561D、1562D、1563D、1564D、1565D、1566D、1567D、1568D、1569D、1570D、1571D、1572D、1573D、1574D、1575D、1576D、1577D、1578D、1579D、1580D、1581D、1582D、1583D、1584D、1585D、1586D、1587D、1588D、1589D、1590D、1591D、1592D、1593D、1594D、1595D、1596D、1597D、1598D、1599D、1600D、1601D、1602D、1603D、1604D、1605D、1606D、1607D、1608D、1609D、1610D、1611D、1612D、1613D、1614D、1615D、1616D、1617D、1618D、1619D、1620D、1621D、1622D、1623D、1624D、1625D、1626D、1627D、1628D、1629D、1630D、1631D、1632D、1633D、1634D、1635D、1636D、1637D、1638D、1639D、1640D、1641D、1642D、1643D、1644D、1645D、1646D、1647D、1648D、1649D、1650D、1651D、1652D、1653D、1654D、1655D、1656D、1657D、1658D、1659D、1660D、1661D、1662D、1663D、1664D、1665D、1666D、1667D、1668D、1669D、1670D、1671D、1672D、1673D、1674D、1675D、1676D、1677D、1678D、1679D、1680D、1681D、1682D、1683D、1684D、1685D、1686D、1687D、1688D、1689D、1690D、1691D、1692D、1693D、1694D、1695D、1696D、1697D、1698D、1699D、1700D、1701D、1702D、1703D、1704D、1705D、1706D、1707D、1708D、1709D、1710D、1711D、1712D、1713D、1714D、1715D、1716D、1717D、1718D、1719D、1720D、1721D、1722D、1723D、1724D、1725D、1726D、1727D、1728D、1729D、1730D、1731D、1732D、1733D、1734D、1735D、1736D、1737D、1738D、1739D、1740D、1741D、1742D、1743D、1744D、1745D、1746D、1747D、1748D、1749D、1750D、1751D、1752D、1753D、1754D、1755D、1756D、1757D、1758D、1759D、1760D、1761D、1762D、1763D、1764D、1765D、1766D、1767D、1768D、1769D、1770D、1771D、1772D、1773D、1774D、1775D、1776D、1777D、1778D、1779D、1780D、1781D、1782D、1783D、1784D、1785D、1786D、1787D、1788D、1789D、1790D、1791D、1792D、1793D、1794D、1795D、1796D、1797D、1798D、1799D、1800D、1801D、1802D、1803D、1804D、1805D、1806D、1807D、1808D、1809D、1810D、1811D、1812D、1813D、1814D、1815D、1816D、1817D、1818D、1819D、1820D、1821D、1822D、1823D、1824D、1825D、1826D、1827D、1828D、1829D、1830D、1831D、1832D、1833D、1834D、1835D、1836D、1837D、1838D、1839D、1840D、1841D、1842D、1843D、1844D、1845D、1846D、1847D、1848D、1849D、1850D、1851D、1852D、1853D、1854D、1855D、1856D、1857D、1858D、1859D、1860D、1861D、1862D、1863D、1864D、1865D、1866D、1867D、1868D、1869D、1870D、187

Topic GB

今なぜか過熱人気!! GBは世界を変える!?

Topic 中古問題

CESAが 中古問題で 記者会見



ゲームボーイ——昨年4月発売、瞬時にゲーム機として全盛期を駆け上り、今にも衰えを見ない若いゲーム機となっている。

最近のゲームボーイをわくわくニュース

- 任天堂、「ゲームボーイギャラリー2」発売決定。
- 土曜、日曜新作発売を再開。例：土曜はGBソフト、日曜は「コエエン」(トナリキウガ)などGBタイトルも発売。
- NORA(水田正実)が、ホームページにて「ワリオランド2」「ドンキーコングランド3」「ジェイムズ・ボンダークロス」「ロストワールド2」「ヘラクレス」などビッグタイトルを次々発売する予定だ。
- ローレンなど「ポケモン」再バージョンが決定発表。
- ロビン、ゲームで発見した「まふさ」を発表。
- イマジニアが「光の国」の、アスキーが「スケルトンGB」など新種タイプのGBが次々登場。
- 任天堂、GBのポケットにバッテリーラインジクーター直結。
- パルソン、赤外線通信ができるGBソフトを開発。
- 任天堂、GBポケット専用の通信ケーブル、ACCアダプタを開発。

今、GBが熱い。新作の発表ペースが今ひとつあがらないN64に対し、毎月数回にソフトが供給される今のゲームショウではなんと13倍以上の新作タイトルが発売された。またコナミ、光栄などGBソフトの開発を休止していたメーカーも続々と新作タイトルを発表している。このGBフィーバー、「ポケモン」の天ヒートにより、各メーカーがGBソフト販売の拡大を予想したため、という原因もあるが、やはり重要なのはGBというハードの特性。単純な筐体で誰にでも楽しめるラインナップや、ハードとして1年近くたって「古さ」を感じさせない安心感がユーザーに受け入れられているようだ。ちなみに日本はアメリカでも年間200万台が売れる人気ハード、軒並み受けているんだね。



●コナミのGBソフト「ポケモン」は、GBの売れ行きが好景となり、売れ続けている。

専門関係者の語るGB市場

- 今現在のGBの市場規模は、過去のGB市場の伸び率を見てのもの。「ポケモン」などで売れに上り始めたユーザーも増加し、GBの特性を生かしたソフトを開発する予定だ。
- 任天堂のGB市場の戦略は「ポケモン」に引っぱられたもので、それ以外のソフトの販売はあまり期待されていない。目先の利にとつたため、短期間のGBソフトばかり増えてしまうと市場の飽和が心配になってしまっている。
- GBはソフトで売っている中で中古では利益がつかないで困っている。「ポケモン」のヒットは中古市場には好景の出来事。

(取材：中山・高良)

ゲーム界 噂の検証!?

GBとN64がつながる?

「ポケモン」のブレイクで大ブームのGB。そして、「ピカチュウげんまてちゅう」などさまざまな「ポケモン」製品が、開発中と噂されているN64。「ポケモン」というブランドを持った任天堂のハードが「つながる」というのは、ごく自然な流れではないだろうか？ もともとN64というのは、拡張性の高さが特徴だ。本来には64ビットが主流で、標準のローラにはおもしろいバックがつかない。そして、来年には発売10周年を迎えるGBが、ここまですぐにハード的なもの「つながる」ことが可

能だからには否定できない。「ポケモン」はGBというハードでつなげられるからこそ生まれたのだ。「ポケモン」シリーズのプロデューサーである宮崎英樹氏は、本誌7ページのコメントでN64とGBが「ポケモン」を軸につながることが前提としている。任天堂はまだいろいろな研究をしていますが(任天堂・広報)としか正統にはコメントはしていないけれど、いずれにせよN64とGBの組み合わせによる、今までは買えなかったようなゲームになるだろう。そしてそれは、決してそう遠くない未来のはずである。



9月1日、CESAなどコンピュータソフトウェア協会3団体は共同で中古ソフト問題に関する記者会見を行った。前号でもお話ししたとおり、CESA側の主張はゲームソフトに「著作権」を認め、ソフトメーカーの許可を受けずに中古ソフトの販売・流通を規制しようというところ。

CESAの提議では、現在、1年間に中古市場のためにソフトメーカーが受けている被害は300億円。中古販売を禁止にしてはソフト業界自体が立ちゆかなくなるという。

会見では、ソフトメーカーの被害を数回にわたって、大抵の方を譲りにくいなど、問題解決を難しくする理由も挙げられた。それに、CESAからは問題解決のための見解がブラッシュアップされることがないなど、問題解決の道しるべを再確認する会見となった。



●任天堂は、中古ソフトの流通を規制する動きに反対している。

地って 64Who's Who アツブレ

東京大学のコンピュータ関連チームで、最近のゲーム界の中心人物とされている、ある大ヒットゲームのスタッフが手を組んで設立された会社。マリーガムの販売のりイーターチームの中心人物とされている「インターフェイス」を主とした革新的なゲームを開発し、とコメントしている。メンバーは、これまで「64」のクリエイティブ「Antenna」の立ち上げに携わり、前ソフトにはかなり重要な役割を担ったメンバーが参加しているという。



●アツブレのメンバー。会社に入るとゲームの開発中という噂もあるが……

裏技堂本舗

URAWAZA-DO

ひさびさにGBソフトのウ
ラワザがエントリー。N64
ソフトが生産になりつつあ
るこのコーナーで、「Bビ
ットだって、まだまだいけ
る!」……という勢いが伝
わってきますです。



N64 ドゥーム64

デバッグモード

「メジャーって何でこんなに難しいんだあぁ!」と晩夏の夜におなげきのアナタに朗報。無敵やレベルワープなど、いろいろできるパスワードが発見されたので紹介するぞ。オプションのパスワードで「T J L B D F W B F G V J V Y B」と入力しよう。すると、メニューに「FEAT U R E S」という項目が追加されているので、それを選択するといろいろな効果を得ることができるぞ。

神奈川県 太陽くん



★このパスワードは「T J L B D F W B F G V J V Y B」

HEALTH BOOST



①の所で数字を100%にすると、体力が全回復する。この項目は、何處でも使用可能なので、ゲーム中体力が減ったらこの項目を開いて、バリバリ使うべし。でも以下の不死身のワラワザを使えば無敵の怪物となってしまふ奴が……。まふ、不死身ワザを使うのはイヤだけど、なかなかクリアできないという人にオススメのワザかな!

WARP TO LEVEL



この項目では30スティックか十字キーの左右で数字を変えて、①のどれかを押すことで、1〜27の好きなレベルにワープすることができる。つまり、普通ではなかなか行くことができないオリジナルレベル(隠しの出口から行けるレベル)も行けるのだ。でも、ナゼにレベル27という中途半端なところまでなんだろう?

この項目を0にすると、攻撃されても死ななくなる。つまり不死身になる。これでクリアもラクになるはずだ。①の左で0に、0のFのあたりを押すと、消滅を繰り返すと、壊つけないといふ、不死身という意味。ちなみに英語は「Invulnerable(インビンシブル)」です。うんちくコーナーでした。ジャン。



INVULNERABLE

これも①の右を押して、数字を100%にすると、武器を全回復させた状態でゲームをプレイできる。弾切れは無駄ではないので、弾切れになったらこの項目を開いて、また100%にすればOKだ。『無敵(仕事)なんて大ッサイダー』などと叫びながら、敵をバリバリ撃てば、学校や会社でたまったストレスを解放できるぞ。



WEAPONS

MAP EVERYTHING



これも0にすれば、そのレベルのマップを最初からすべて見ることができるようになるぞ。しかも、カベや壁の位置だけでなく、アイテムや敵などの位置も細かく表示されるのでとっても便利だ。ただし、敵が多いレベルではこちゃこちゃしてかえって見にくいので隠し部屋を探したりするときの参考程度に使うのがいいかも。



熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96

隠しキャラ 2人



N64 ゴールデンアイ

モード追加



メーカー
ロゴ画面でを
3回が20回押す

隠しキャラ2人のウラワザを紹介。やり方は、タカラのロゴ画面で②年3回(ゲーニップ)か20回(Mr.カラダ)押す。すると、押す回数によって各キャラが隠し画面に出現する。東京部 荻原くん



難易度を「ハード」にして全周クリアすると、オプションモードの中に「スペシャル」の項目が追加される。ここには出現する敵の強さなどを細かく調整できるのだ。

東京部 日島スバイク



がんばれゴエモン

～ネオ桃山幕府のおどり～

インバクトの音がわかる

歌とアニメがハダな「ゴエモン」。デモのインバクトの音が動くウラワザが発見された。やり方はカンタン。写真の画面になったら3Dスフィックスをギリギリ動かしてみよう。

神奈川 徳ボラってなんじゃいくん



●「がんばれゴエモン」のインバクトの音がわかる。



がんばれゴエモン

～ネオ桃山幕府のおどり～

髪の色がもたらぬい

ゴエモンの一対兄弟の髪を使用中に髪にやられてみよう(隠し人数1以上で)。すると、金髪のままでも復活するぞ。しかも、キャラ変更しなければ、そのままでもプレイできるのだ(髪の効果はない)。千歳慎



●髪の効果中にやられると、金髪のままでも復活するぞ。



がんばれゴエモン

～ネオ桃山幕府のおどり～

剣シールドで移動

移動できない「エエちゃん」の剣シールド。しかし、ヨロイカバトを持った状態で剣シールドを出して敵にダメージを受けると、移動できるようになるのだ。松木清 潮田 弥生くん



●ヨロイカバトがないとできないので注意しよう。剣シールドを出したまま移動すると、スーパー便利だ。

ウラワザ見つけたら裏技堂へ

裏技堂鑑定人(イヌ)と賞品はこちら



特隠技
店主 最良のオススメ!
¥1,000分の0のちゆ



梅隠技
ハイト 最良のオススメ!
¥1,000分の0のちゆ



松隠技
店主 最良のオススメ!
¥1,000分の0のちゆ



梅隠技
ハイト 最良のオススメ!
¥1,000分の0のちゆ

〒101
東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
電撃NINTENDO64ウラワザ係
FAX03-5281-5221





「秋になって、やっとごはんがおいしいの」の路先生にお手紙を!



跳は
ねる



傾か
くたむ



ちょう たい かん
超体感

バトルラリー



レースゲーム

1~2人用

12月5日発売予定

© 1997 Nintendo

●お問い合わせ コナミシステム株式会社 ファミリーソフト事業部 03-3225-3456

●ホームページ <http://www.hienvs.or.jp/katsuki/>



KEMCO

ちょう たい かん
超体感

バトルラリー

跳ねる



傾く



めざましく



12月5日発売予定

開発元: トップギア・ラリーゲーム
トップギア・ラリー
メーカー: KEMCO

トップギア・ラリー 激突競走

**64リファ
プレゼント**

スゴい!!
**64コントローラー
エア・リフト
200名**

① 抽選 ② 抽選 ③ 抽選 ④ 抽選

- ① 抽選: 抽選日: 12月10日(水) 抽選場所: 東京都港区有明コロシアム
- ② 抽選: 抽選日: 12月17日(水) 抽選場所: 東京都港区有明コロシアム
- ③ 抽選: 抽選日: 12月24日(水) 抽選場所: 東京都港区有明コロシアム
- ④ 抽選: 抽選日: 12月31日(水) 抽選場所: 東京都港区有明コロシアム

※抽選は、抽選日当日午後1時より抽選開始。抽選は、抽選日当日午後1時より抽選開始。抽選は、抽選日当日午後1時より抽選開始。

トップギア・ラリー

64リファプレゼント 抽選券

〒

名前

住所

TEL

応募するゲーム



©1995 KEMCO. All rights reserved. KEMCO is a registered trademark of KEMCO. KEMCO is a registered trademark of KEMCO.

開発元: トップギア・ラリーゲーム

KEMCO

トップギア・ラリー発売記念

予約して買うと

64ソファ
プレゼント

スゴイぞ!!
64コントローラー型
エアースファ
200名様

おうほ
⑦ 応募のしかた ⑧

1 予約

この広場の予約カードを
切りとって理科・名詞年どを
書きこもう！

2 スタンフ

酒場で予約カードに
店名スタンプをもらって
大切に持っていきな。

3が買う

ゲームが完成されたら、
パッケージに入っている
購入カードを照らし合わせ

4 おく送る

スタンプをもらった
予約カードと購入カードを
机の上に置いて進んでね。

語り角 T1100
東京都立総合資料館 1 階 1 大横断幕型ディスプレイ
コトブキシシ子（横山） 会友ソファ・ボランティア

撮影協力 12月20日(土) 山形県庁内
お問い合わせ 03-3225-3456 担当 奥野 真由
出版・発売 真正秘伝道の上・当道場の発表は発表を
もって行なわれていたためです。

主として

トップギア・ラリー

64ソファプレゼント 予約カード

〒	
ご住所	
お名前	男・女
お名前	歳
TEL	

※東京の中心部には「都心部」と呼ばれていて、その外は「市街地」と呼ばれている。

※この冊子の力一トは二カ一として使ってもOKです。

飛ぶと
まぶさ

2. **अभिलेख**
अभिलेख



全天候型バトルアリーゲーム

トップギア・ラリー

予定価格6,980円(税別)

※原書は授業中のものです。

Nintendo

GAME BOY

おもいきり欲張った
ギャラリーです。



PARACHUTE
パラシュート

SINCE 1981

HELMET
ヘルメット

SINCE 1981

CHEF
シェフ

SINCE 1981

VERMIN
バーミン

SINCE 1980

DONKEY KONG
ドンキーコング

SINCE 1982

?



.. アクションゲーム ..



ゲームボーイアドバンス



ゲーム&ウォッチは任天堂の商標です。

新
旧

Super
GAME BOY
アドバンス
で遊ぶゲーム

9月27日(土)発売予定
メーカー希望
小売価格(税別) 3,000円

©1990, 1991, 1992, 1997 Nintendo GAME BOY・ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。 任天堂のロゴは 本誌 146頁 147頁 148頁 149頁 150頁 151頁 152頁 153頁 154頁 155頁 156頁 157頁 158頁 159頁 160頁 161頁 162頁 163頁 164頁 165頁 166頁 167頁 168頁 169頁 170頁 171頁 172頁 173頁 174頁 175頁 176頁 177頁 178頁 179頁 180頁 181頁 182頁 183頁 184頁 185頁 186頁 187頁 188頁 189頁 190頁 191頁 192頁 193頁 194頁 195頁 196頁 197頁 198頁 199頁 200頁 201頁 202頁 203頁 204頁 205頁 206頁 207頁 208頁 209頁 210頁 211頁 212頁 213頁 214頁 215頁 216頁 217頁 218頁 219頁 220頁 221頁 222頁 223頁 224頁 225頁 226頁 227頁 228頁 229頁 230頁 231頁 232頁 233頁 234頁 235頁 236頁 237頁 238頁 239頁 240頁 241頁 242頁 243頁 244頁 245頁 246頁 247頁 248頁 249頁 250頁 251頁 252頁 253頁 254頁 255頁 256頁 257頁 258頁 259頁 260頁 261頁 262頁 263頁 264頁 265頁 266頁 267頁 268頁 269頁 270頁 271頁 272頁 273頁 274頁 275頁 276頁 277頁 278頁 279頁 280頁 281頁 282頁 283頁 284頁 285頁 286頁 287頁 288頁 289頁 290頁 291頁 292頁 293頁 294頁 295頁 296頁 297頁 298頁 299頁 300頁 301頁 302頁 303頁 304頁 305頁 306頁 307頁 308頁 309頁 310頁 311頁 312頁 313頁 314頁 315頁 316頁 317頁 318頁 319頁 320頁 321頁 322頁 323頁 324頁 325頁 326頁 327頁 328頁 329頁 330頁 331頁 332頁 333頁 334頁 335頁 336頁 337頁 338頁 339頁 340頁 341頁 342頁 343頁 344頁 345頁 346頁 347頁 348頁 349頁 350頁 351頁 352頁 353頁 354頁 355頁 356頁 357頁 358頁 359頁 360頁 361頁 362頁 363頁 364頁 365頁 366頁 367頁 368頁 369頁 370頁 371頁 372頁 373頁 374頁 375頁 376頁 377頁 378頁 379頁 380頁 381頁 382頁 383頁 384頁 385頁 386頁 387頁 388頁 389頁 390頁 391頁 392頁 393頁 394頁 395頁 396頁 397頁 398頁 399頁 400頁 401頁 402頁 403頁 404頁 405頁 406頁 407頁 408頁 409頁 410頁 411頁 412頁 413頁 414頁 415頁 416頁 417頁 418頁 419頁 420頁 421頁 422頁 423頁 424頁 425頁 426頁 427頁 428頁 429頁 430頁 431頁 432頁 433頁 434頁 435頁 436頁 437頁 438頁 439頁 440頁 441頁 442頁 443頁 444頁 445頁 446頁 447頁 448頁 449頁 450頁 451頁 452頁 453頁 454頁 455頁 456頁 457頁 458頁 459頁 460頁 461頁 462頁 463頁 464頁 465頁 466頁 467頁 468頁 469頁 470頁 471頁 472頁 473頁 474頁 475頁 476頁 477頁 478頁 479頁 480頁 481頁 482頁 483頁 484頁 485頁 486頁 487頁 488頁 489頁 490頁 491頁 492頁 493頁 494頁 495頁 496頁 497頁 498頁 499頁 500頁 501頁 502頁 503頁 504頁 505頁 506頁 507頁 508頁 509頁 510頁 511頁 512頁 513頁 514頁 515頁 516頁 517頁 518頁 519頁 520頁 521頁 522頁 523頁 524頁 525頁 526頁 527頁 528頁 529頁 530頁 531頁 532頁 533頁 534頁 535頁 536頁 537頁 538頁 539頁 540頁 541頁 542頁 543頁 544頁 545頁 546頁 547頁 548頁 549頁 550頁 551頁 552頁 553頁 554頁 555頁 556頁 557頁 558頁 559頁 560頁 561頁 562頁 563頁 564頁 565頁 566頁 567頁 568頁 569頁 570頁 571頁 572頁 573頁 574頁 575頁 576頁 577頁 578頁 579頁 580頁 581頁 582頁 583頁 584頁 585頁 586頁 587頁 588頁 589頁 590頁 591頁 592頁 593頁 594頁 595頁 596頁 597頁 598頁 599頁 600頁 601頁 602頁 603頁 604頁 605頁 606頁 607頁 608頁 609頁 610頁 611頁 612頁 613頁 614頁 615頁 616頁 617頁 618頁 619頁 620頁 621頁 622頁 623頁 624頁 625頁 626頁 627頁 628頁 629頁 630頁 631頁 632頁 633頁 634頁 635頁 636頁 637頁 638頁 639頁 640頁 641頁 642頁 643頁 644頁 645頁 646頁 647頁 648頁 649頁 650頁 651頁 652頁 653頁 654頁 655頁 656頁 657頁 658頁 659頁 660頁 661頁 662頁 663頁 664頁 665頁 666頁 667頁 668頁 669頁 670頁 671頁 672頁 673頁 674頁 675頁 676頁 677頁 678頁 679頁 680頁 681頁 682頁 683頁 684頁 685頁 686頁 687頁 688頁 689頁 690頁 691頁 692頁 693頁 694頁 695頁 696頁 697頁 698頁 699頁 700頁 701頁 702頁 703頁 704頁 705頁 706頁 707頁 708頁 709頁 710頁 711頁 712頁 713頁 714頁 715頁 716頁 717頁 718頁 719頁 720頁 721頁 722頁 723頁 724頁 725頁 726頁 727頁 728頁 729頁 730頁 731頁 732頁 733頁 734頁 735頁 736頁 737頁 738頁 739頁 740頁 741頁 742頁 743頁 744頁 745頁 746頁 747頁 748頁 749頁 750頁 751頁 752頁 753頁 754頁 755頁 756頁 757頁 758頁 759頁 760頁 761頁 762頁 763頁 764頁 765頁 766頁 767頁 768頁 769頁 770頁 771頁 772頁 773頁 774頁 775頁 776頁 777頁 778頁 779頁 780頁 781頁 782頁 783頁 784頁 785頁 786頁 787頁 788頁 789頁 790頁 791頁 792頁 793頁 794頁 795頁 796頁 797頁 798頁 799頁 800頁 801頁 802頁 803頁 804頁 805頁 806頁 807頁 808頁 809頁 810頁 811頁 812頁 813頁 814頁 815頁 816頁 817頁 818頁 819頁 820頁 821頁 822頁 823頁 824頁 825頁 826頁 827頁 828頁 829頁 830頁 831頁 832頁 833頁 834頁 835頁 836頁 837頁 838頁 839頁 840頁 841頁 842頁 843頁 844頁 845頁 846頁 847頁 848頁 849頁 850頁 851頁 852頁 853頁 854頁 855頁 856頁 857頁 858頁 859頁 860頁 861頁 862頁 863頁 864頁 865頁 866頁 867頁 868頁 869頁 870頁 871頁 872頁 873頁 874頁 875頁 876頁 877頁 878頁 879頁 880頁 881頁 882頁 883頁 884頁 885頁 886頁 887頁 888頁 889頁 890頁 891頁 892頁 893頁 894頁 895頁 896頁 897頁 898頁 899頁 900頁 901頁 902頁 903頁 904頁 905頁 906頁 907頁 908頁 909頁 910頁 911頁 912頁 913頁 914頁 915頁 916頁 917頁 918頁 919頁 920頁 921頁 922頁 923頁 924頁 925頁 926頁 927頁 928頁 929頁 930頁 931頁 932頁 933頁 934頁 935頁 936頁 937頁 938頁 939頁 940頁 941頁 942頁 943頁 944頁 945頁 946頁 947頁 948頁 949頁 950頁 951頁 952頁 953頁 954頁 955頁 956頁 957頁 958頁 959頁 960頁 961頁 962頁 963頁 964頁 965頁 966頁 967頁 968頁 969頁 970頁 971頁 972頁 973頁 974頁 975頁 976頁 977頁 978頁 979頁 980頁 981頁 982頁 983頁 984頁 985頁 986頁 987頁 988頁 989頁 990頁 991頁 992頁 993頁 994頁 995頁 996頁 997頁 998頁 999頁 1000頁



T1106383110592 ©Media Works 1997 印刷/大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌06383-11

RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

**People interested in helping out in any capacity,
please visit us at www.retromags.com.**

No profit is made from these scans, nor do we offer anything available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

